Bio_100%

バイオ100パーセント著

フリーゲームコレクション

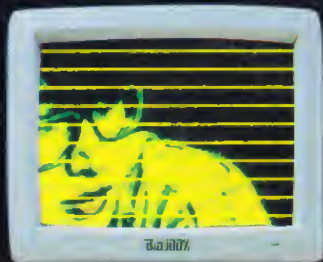
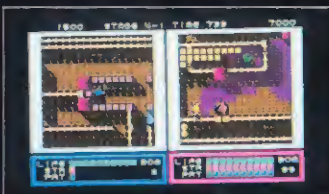
PC-9801版

WORTH OF SOFTWARE
3.5+5インチ2HD各2枚付

アスキー出版局

9784756105387

1913055039804

ISBN4-7561-0538-6

C3055 P3980E

Bio_100% フリーゲームコレクション

DISK■ 往年の名作から最新作まで、Bio_100%ブランドのゲームをまるごと収録!

BOOK■ メンバー自身が座談会やクロスレビューに登場、Bio_100%の魅力を語る!

●収録ソフトウェア一覧

名称/ジャンル *1		内容	対応機種 *2	ディスプレイ *3	対応MS-DOSバージョン *4	備考
Super Depth	SH	海、空、宇宙を舞台とする戦艦シューティング	VM以後	アナログ	3.3以上	
Super Depth 2 "Finalty"	SH	本格的横スクロールシューティング	VM以後	アナログ	3.3以上	テスト版特別収録 *5
Carax'92	SH	爽快なタイムトライアルシューティング	VM以後	アナログ	3.3以上	
GOGGLE-II	SH	高速&流麗に回転する2Dタンクアクション	VM以後	アナログ	3.3以上	
TWINS	SH	対戦型シューティング	VM以後	アナログ	3.1以上	
Dynamo	AC	2人同時プレー可能なアクションゲーム	VM以後	アナログ	3.1以上	
eFORTH	SH	大宇宙を舞台とする光速3Dシューティング	VM以後	アナログ	2.11以上	テスト版特別収録 *5
CarII GRANDPRIX	DR	間接対戦プレー可能な美麗2Dカーレース	VM以後	アナログ	3.3以上	
CarII公式集計ツール&データ集	TO	誰が速いか一目瞭然! CarIIランキング集計ツール	VM以後	モノクロ可	3.3以上	
CarII専用コースエディタ	TO	CarII用のオリジナルコースを作ろう	VM以後	アナログ	3.1以上	バスマウスが必要
ろりろりろーりんぐ	DR	ローリングでゲートをくぐる迫力満点3Dカーゲーム	VM以後	アナログ	2.11以上	
metys's SnowWars	AC	コミカルな横スクロールアクション	VM以後	アナログ	3.3以上	
蟹味噌	AC	玉を操る新感覚アクションゲーム	VM以後	アナログ	3.3以上	
Gemini Snake	AC/PZ	風変わりな対戦型アクションパズルゲーム	VM以後	アナログ	3.1以上	
GETS!	AC	TVテニスゲーム	VM以後	アナログ/デジタル	2.11以上	
mogler	AC	2人対戦もできるもぐら叩き	VM以後	アナログ	2.11以上	
FLIXX	AC	マウスで円盤を打ち出す的当てゲーム	VM以後	アナログ	2.11以上	バスマウスが必要
POY	AC	moglerを投げて葉っぱに乗せるアクションゲーム	VM以後	アナログ	2.11以上	バスマウスが必要
舞瑠華II	RP	少女が魔物の棲む迷宮に挑む3DダンジョンRPG	VM以後	アナログ	3.1以上	
ある勇者の憂鬱	AD	43種のエンディングを持つテキストアドベンチャー	98	モノクロ可	2.11以上	
タ" タ"	AD	「ある勇者の憂鬱」のパロディ版アドベンチャー	98	モノクロ可	2.11以上	
TURB 第1話	AC/AD	不思議な世界が舞台のアクションアドベンチャー	VM以後	アナログ	3.1以上	シェアウェア *6
TURB 第2話	AC/AD	小さなネコが大活躍するTURBシリーズ第2弾	VM以後	アナログ	3.1以上	シェアウェア *6
TURB 第3話	AC/AD	アクションシーンも登場するTURBシリーズ第3弾	VM以後	アナログ	3.1以上	シェアウェア *6
戦国TURB	AC/RP	最大37人パーティのニュータイプアクションRPG	VM以後	アナログ	3.1以上	バスマウスが必要
英雄戦隊バイオージャ	RP	Bio_100%メンバーが実写で登場するミニミニRPG	VM以後	アナログ	3.1以上	バスマウスが必要

*1: SH:シューティング DR:ドライビング AC:その他のアクション PZ:パズル
RP:ロールプレイング AD:アドベンチャー TO:ゲーム関連ツール

*2: 98=PC-9800シリーズ(PC-98XA LT HAを除く)に対応しています。
VM以後=PC-9800シリーズ(PC-9801初期型 E F M UおよびPC-98XA LT HAを除く)に対応しています。PC-9801VF/VM0 VM2 VM4では16色グラフィックボードが必要です。PC-98XL XL² RL PC-H98はノーマルモードでのみ利用できます。処理速度の遅い機種では十分な速度が得られないソフトもあります(詳しくは本書P.23「ゲームリファレンス」を参照)。

*3: モノクロ可=モノクロディスプレイ(液晶含む)でもカラーディスプレイでも可。
アナログ デジタル=カラーディスプレイ(アナログまたはデジタル)が必要です。
アナログ=アナログカラーディスプレイ(4096色中16色表示)が必要です。

*4: 2.11以上=MS-DOS Ver.2.11 3.1 3.3 5.0に対応しています。
3.1以上=MS-DOS Ver.3.1/3.3 5.0に対応しています。
3.3以上=MS-DOS Ver.3.3 5.0に対応しています。

*5: 〈Super Depth 2 "Finalty"〉と〈eFORTH〉は、作者の許可を得て開発中のテスト版を特別に収録したものです。完成版へのバージョンアップサービスは行ないません。

*6: 〈TURB〉(第1～3話)はシェアウェアですが、登録料(レジストレーション)は本書の定価に含まれており、本書を購入された方が登録料を別途送金する必要はありません。

●3.5インチ2HDまたは5インチ2HDの読めるフロッピーディスクドライブ(内蔵でも外付けでも可)が必要です。
●付属ディスクにはMS-DOSが含まれていません。MS-DOSは別途ご用意ください。

定価3,980円
(本体3,864円)

Bio_100%
バイオ100パーセント著
フリーゲームコレクション
PC-9801版
WORLD OF SOFTWARE
3.5+5インチ2HD
各2枚付

アスキー出版局

Bio_100%

GAME DIGEST
ゲームダイジェスト

Bio_100%では複数のメンバーによる分業が一般的だが、ここではメインとなる作者によって主な作品を分類してみよう。どのゲームにも作者の個性が強烈に現われており、同じBio_100%ブランドのゲームといっても作者によってさまざまな味わいが楽しめる。

●alty

Bio_100%を代表するアクションゲーム作家だが、「蟹味噌」のようなユニークなゲームや、「metys's SnowWars」(!J°U(なのれー)女史と共作）のようなほのぼのムードの作品も。

Carax'92

爽快なタイムトライアルシューティング。CarlI GRANDPRIXのレーシングカーがなんと宇宙を飛び回ってしまう

metys's SnowWars

コミカルな横スクロールアクション。主人公metysとなって雪玉で敵をやっつけろ

Super Depth

海、空、宇宙を舞台とする戦艦シューティング。感動のエンディングが君を待つ

CarlI GRANDPRIX

間接対戦プレー可能な美麗2Dカーレースゲーム。ドリフト走法でタイムアタック！

蟹味噌

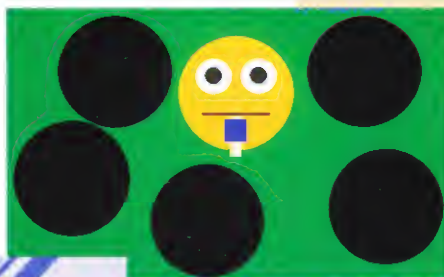
玉を操る新感覚アクション。慣性の法則に従う玉をうまく操ろう

Bio_100% GAME DIGEST
ゲームダイジェスト

●metys

Bio_100%の重鎮。名作「ろりろりろーりんぐ」は未完ながらBio_100%を代表するゲームの1つ。moglerシリーズのとぼけた風味も好評。

FLIXX (moglerII)

マウスで円盤を打ち出してmoglerに当てる的当てゲーム。よく狙って打たないと当たらないよ

POY (moglerIII)

moglerを投げて葉っぱに乗せるほのぼのアクションゲーム。池に落ちないようにうまくタイミングを取ろう

moglerシリーズ

もぐらのmoglerが登場する可愛くて派手で楽しいミニゲームシリーズ

mogler

いわゆるもぐら叩きゲーム。2人対戦プレーで熱くなろう

ろりろりろーりんぐ

ローリングでゲートをくぐる迫力満点3Dカーゲーム。ゲートに衝突ばかりしてちゃゴールはおぼつかないよ

●たいにゃん

Bio_100%に来るべくして来た実力派のゲームクリエイター。3Dアクションの新作「eFORTH」の完成が待たれる。

●steelman

受験生であるにもかかわらずBio_100%に参加した新進ゲーム作家。ぐるぐる回る「GOGGLE-II」の迫力は、次なる大作を予感させる。

GOGGLE-II

高速&流麗に回転する2Dタンクアクションゲーム。最新鋭戦車GOGGLEを縦横無尽に操って敵をやっつけよう

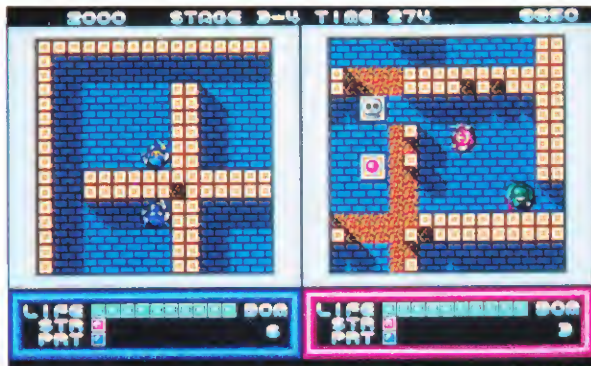
eFORTH (テスト版)

無限に広がる大宇宙を飛び回る光速3Dシューティングゲーム。高速ポリゴン処理に注目!

●羊男 & !JU

2人の共作になるTURBシリーズの一種独特の世界は、派手なアクションゲームとはまた違った不思議な魅力を備えている。優れたアクションゲーム「Dynamo」も2人の作品。

Dynamo

2人同時プレー可能なアクションゲーム。表モードと裏モードで2倍楽しめる

英雄戦隊バイオージャ

Bio_100%メンバーが実写で登場するミニミニRPG。仲間を集めて4人の魔女を倒し、バイオランドに平和を取り戻すのだ

TURB（1〜3話）

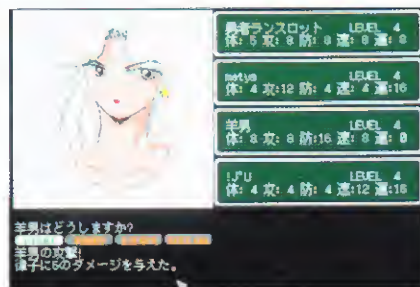
不思議な世界が舞台のアクションアドベンチャー。主人公のねこ「ののりん」になって目的も分からない旅に出かけよう

戦国TURB

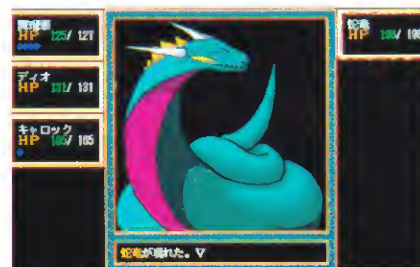
最大37人パーティのニュータイプアクションRPG。多人数対多人数の壮絶な戦いが繰り広げられる

羊男氏は単独でも個性的なゲームを発表している。

Gemini Snake

風変わりな対戦型アクションパズルゲーム。ヘビを操作して、指定された配色のパネルを早く作ったほうが勝ち

TWINS

対戦プレー可能なタンクアクション。2つの画面が独立に高速スクロールする

舞瑠華 I

少女が魔物の棲む迷宮に挑む3DダンジョンRPG。便利なオートマッピング機能により、誰でも気軽にプレーできる

Bio_100% GAMES CROSS REVIEW

評論家		Super Depth	Super Depth2 "Finalty"	Carax'92
作品		alty/tacox/fin/CLAUDE	alty/iR/tacox/fin/Ascomoid	alty/tacox/fin
		戦艦が海、空、宇宙のフィールドを闘い抜くパラレルシューティングゲーム。FSP'92アミューズメント部門賞受賞作品。	左隣のゲームの続編となる横スクロールシューティングゲームだ。現在制作途中ということでテストバージョンを公開。	3分の制限時間内にどれだけスコアを出せるかに挑むタイムアタックシューティングゲーム。高得点にはテクニックが不可欠。
ALTY	タダ飯より旨いものはない。食べる前から分かっているタダ飯は、安心感いっぱいでいろいろ注文できて最高。食べ終わったあとに「ここは持ちましょう」と言われるのも格別。でも、もっと食べておけば…と悔やむ自分が恥ずかしい。	シューティングゲームの割にはちょっとスローテンポ。宇宙面あたりで全滅してやり直すと、海面がちょっとヒマな感じなんだよね。でもゲームに疎い人でも遊べるように作ったつもりなのでこんな感じかな。その割に最後のボスは強いけど（笑）。	前作よりシューティングらしくしたつもり。貯め撃ちで爽快感を味わおう。アイテムとかもいちおうあるけど、特にこれといった特徴もなくて、これも万人向けシューティングといったところかな。でも少々難し気味かも。今後の展開に期待してねー。	一昔前のファミコンとかでありがちだったタイプ。撃ちまくってストレス解消できる。でも連射だけでは高得点に結びつかなくて、けっこう奥は深いよ。制限時間が3分のモードしかないのはちょっと惜しかったかな。サラリーマンの昼休み向けゲーム。
METYS	少し前までセガの体感ゲームシリーズのファンだったけど、最近の3D物は操作性や絵がリアルになった分、迫力や爽快感やスピード感が失われたようで不満。でも「スターブレード」は感動した。ポリゴンじゃないけど3D物を作りたいな。	1面が上から下へ、2面が下から上へ、3面が左右への攻撃、そしてボスという変化のおかげで、常に新鮮な感覚でプレーできるところが素晴らしい。それも複数のゲームをムリヤリつなげたのではなくて、攻撃の移り変わりが自然で納得できる。	シューティングとしてそれほど新しい部分はないけど、敵の動きのアルゴリズムやバリエーションとか、動きのスムースさとか、98とは思えないレベルだ。遅いCPUじゃないと苦しそうだけど、完成する頃には速いマシンが標準になってるのかも（笑）。	熱い!! このテンポのよさと限られた時間のなかでの緊張感が最高。シューティングゲームの面白さの一番基本的な部分を純粋に取り出した感じ…っていうとほめすぎかな。でも、これはほんとに夢中で遊んじゃう。まだ25面まで行けないけれど。
羊男	数年前までゲーセンに近寄りもしなかった私がゲーム大好き人間になったのは、システムII基盤のせいでした。絵もきれいでゲームも面白く、そして音が素晴らしい。感動した私はこの基盤を購入。家でも堪能するようになりました。	フリーソフトゲームといえばまずこれ。さすが賞をとっただけあって、完成度は非常に高い。面構成も海、空、そして宇宙と多彩で楽しめる。本格的なボスキャラも見事。そしてビープ音とはいえ、音楽も素晴らしい。盛り上がるよ。	ゲームの基本はシューティングだよ。ドット単位の動きや速いスクロール、そしてラスタ処理までやってしまってる。技術的にはすごいのだ。まだ開発初期の段階なので少ししか遊べないのが残念。ゲームの完成を首を長くして楽しみに待っていよう。	車が宇宙を飛んで撃ち合ってるんだけど、全然違和感がない。操作もルールも簡単。ゲームのテンポも速く、けっこう熱くなれる。何も考えずにぺしぺし弾を撃っていても気持ちいい。ちょっとした気分転換にも、友達とスコアを競うのにも最適。
!J。U	ゲームセンターは不良のたまり場だと思っていた私がそこで遊ぶようになったのは、たまたま知り合った遊び友だちのBioの皆さんがマーゲーだったから。「爆突機銃艇」は素晴らしい。感動した私は…この続きは「Bio本Vol.2」で。	まずこれ、賞を取っちゃってすごい。周りのみんながはまっています。完成度も高くて市販のゲームみたいです。あ、市販のゲームより面白いって言わなくちゃいけないのかも…。曲も覚えやすいので、歌いながらプレーしてね。	よくあるタイプのシューティングゲームだよ。とはいっても、ありがちタイプとはちょっと違う感じ。(・・・・・・)最初からいきなりラスタぐにゃぐにゃー。それでも速いスクロールで違和感なし。キャラをもうちょっと面白くしてほC。	これもどっかで見たようなゲームだぶら。車と宇宙がよくマッチしてる。ゲームのテンポが速いです。この爽快感はせっかちな人向きかな。
TACOX	商品としてのゲームばかりやっていると、ゲームの本質ってヤツを忘れそうで怖い。そんなときは、善意で作られた自由奔放なゲームを遊ぶとスカッと爽やか。作者のハートのビートがダイレクトに伝わってくるのがいいと思う昨今です。	イカれたセンスがグー。ふつう戦艦を空飛ばしてあまつさえ宇宙まで行かせるかね、と思う。そのくせゲームはしっかり作ってあって、背中がムズムズするくらい楽しい。1回死んじゃうとツライのだけはなんとかしてほしかったけどまあいいよね。	ハードなイメージのシューティングだ。まだ未完成ながらもクオリティは高く、この勢いで完成しちまったらスゲーかも、と思わずひれ伏してしまう快作。「Super Depth」のキャラが出てくるなど、前作のファンには堪えられない1本といえよう。	タイマー制を取り入れることで緊張感溢れるスリリングなゲームになっている。序盤は敵の動きも単調でラクだが、徐々に難しくなっていくなど、難易度バランスも秀逸。仕事の息抜きにピッタリなゲーム時間もナイス。キャラの流用はズルイ（笑）。
		▶P.24	▶P.27	▶P.29

✸……いちばんお気に入りのゲーム（1本）
♥……自分の趣味にぴったりのゲーム（数本）
◎……その他のゲーム（読者のあなたにとっては✸なゲームかも／）

GOGGLE-II

steelman/femy/fin/NEW

自機を中心に、敵や地形がスムースにぐりぐり回転するのがウリの、2Dタンクアクションゲームだ。

いつもよりよく回る戦車物シューティングゲーム。シューティングなんだけど闘うには戦略が必要。各面のマップは広くて、全体的にちょっと難しめ。マニア向けかな。ゲーム中の演出がシンプルながらも凝っててグー。回る動きも滑らかでグー。

ぐるぐる回りながらうろつく感覚が楽しい。背景も敵も全部ちゃんと回るのは実はけっこう凄い。ただ、敵の弾をうまくよけられるようになるまでは先へ進めないけどね。グレネードがあまり使えないので、ついつい邪悪な射程外撃ちを使ってしまった。

飛ばないけど回って回る、アサルトな感じでいいんだな、これが。グレネード弾を撃つとエネルギーが消耗しちゃうのと、けっこう難しくて我慢の攻略をしていかなきゃならないのが辛くて、マニア向けな感じ。

オープニングが渋くてセンスいいよね。ぐるぐる回転が滑らかなゲームです。難しいけど、コツをおさえればけっこうはまるゲームかもね。

ナムコ社の業務用ビデオゲーム「アサルト」をホーフツさせるゲームデザイン。敵が強く、というかプレイヤーが敵弾を避けにくく、年がら年中弾を食らってしまうので、私のようなゲームじじいにはチトツラいかも…。ネームレジストが妙に格好いい。

▶P.32

TWINS

羊男/猥虎

ホバータンクを操作してフィールド上で弾を撃ち合う対戦型アクションゲーム。対戦者は分割画面を独立に高速移動できる。

対戦型のスクロール戦車ゲーム。初めて見た羊男のゲームがこれ。キャラや絵がきれいなのでびっくりしたっけ。今となってはちょっと単調だけど、2人で対戦すると単調なおかげで結構熱く遊べるよ。戦闘中に出てるメッセージがけっこう楽しい

初めて見たときはスクロールやキャラクター表示の技術に感動した(今見ると普通だけど)。相手との正確な位置関係がなかなか把握しにくいのに、コンピュータ側は画面外から的確に狙ってくるのがいやらしい。相手の画面もよく見る必要あり

もう2年半も前の作品。さすがに見かけや細部の作りがそんな感じだが、スクロールだけは非常に速い。単純すぎて何もないのだが、わりと気に入ってくれた人も少数いたようだ。個人的には音楽・効果音つきの88VA版を愛している。

有名な作品。タイトルの絵で度肝を抜かれて以来、羊男のイメージを誤解していたのですが、それにしてもこんなの作っちゃうなんてすごいなあ。ゲームはシンプルですが、けっこう燃えます。

軽い気持ちで、仕事の合間とか遊びの合間とかに遊べる。ただ、コンピュータが強くて、対コンピュータ戦はかなり虚しいときを過ごすことになりがちだ。私がヘボなだけだけど。職場で上司を誘ってわざと負け、接待と洒落こむと昇級の可能性あり。

▶P.35

Dynamo

羊男/!J'U/fin/NEW

2人同時プレー可能なアクションゲーム。迷路のようなマップ上で、出口を探しながらボムをうまく使って戦い抜くのだ。

システム的にはTWINSの流れをくんでるのかな。これはストーリー、グラフィック、音楽、ゲーム内容のどれをとってもゴージャスで、フリーソフトウェアでここまでやっていいのかって感じ。すごいよ。これはぜひとも2人で遊んでほしいね。

敵とぶつかるだけの戦闘は簡単でいいな。でも、半ずらしで後ろから狙うほうがいいとか奥が深い(?)。表モードのステージ4にもなるとすぐ死ぬけど、裏モードもあるから安心だ:-) 2人プレーで遊びたいゲームだね ボスがいれば最高だった。

2人同時プレーのボンバーアクション。簡単な迷路的マップの出口を探していくのだが、もっとギミックの多いマップを用意したかった。ボスがいないのもちょっと寂しい。裏モードもあるし、絵はきれいでFM音源にも対応してるので、わりと満足。

2人同時っていうのが画期的 もう1人のプレーヤーとはぐれたり出会ったりが感動シーーン。絵も音も充実。裏モードは!J'Uの初めてのドット絵作品で、今と違う当時の感覚がとっても不思議な気分。物語も表モードと対応してるのでぜひ見てね!

2人同時プレーが楽しいアクションゲーム。敵の斬り方と爆弾の効果的な使い方を知るまでがかなりツラく、ゲームの面白さも見えてこないが、このハードルを乗り越えてしまえばかなり楽しく遊べる。ノリもふつうで、ルールも単純。万人向けだ。

▶P.38

eFORTH

たいにゃん/fin

広大な宇宙をかけめぐり、がんがん撃ちまくるのだ。ポリゴン野郎におすすめの3Dシューティング(テストバージョン)。

これはすごい―。98でこんなポリゴンゲーが拝めるとは…。操作が難しいけど、これは敵を倒すより、いろいろと動いて画面を眺めるのが正しい楽しみ方かも。あんまりのめり込むと酔っちゃう。これでまだ暫定版っていうから今後がすごく楽しみ。

さすがたいにゃん師匠!! このポリゴンの技術は素晴らしい も う足元にも及びません!! 見ている分には最高だ。ただ、ゲームとして見ると、前後上下左右どちらへも動けて敵を捕捉するのが難しいゲームは好みじゃないけど

時代は3D! 超高速描画のポリゴン画像シューティング。自由自在に飛ぶのはかなりの慣れを必要とするが、敵や構造物に接近したときの迫力は満点。ポリゴンの素晴らしさが分からない人は悔い改めよ。ゲームとしては未完成な感じ。

とにかくはやーい。きれい ポリゴンなんて愛想ないし、のろいし、何だかわけ分かんなーいとか、いまだに言ってる人(いないと思うけど)はぜひこれを見て! とはいえ、たいにゃんのゲームは違う次元で大好きなのですが、それは次回の講釈で…

これがフリーソフトでいいンすか、と思わず首をひねってしまいたくなるほどイカしたポリゴン野郎だ。操作が難しいのが玉に傷だが、この高速さはなにものにも勝る。3Dマニアならアドレナリンの垂れ流しで死んでしまうかもしれない(ウソ)。

▶P.42

CarII GRANDPRIX

alty/IR/tacox/fin

ゴールまでのタイムを競う縦スクロールカーレースゲーム。走りの内容を再生することで、疑似対戦が可能となっている。

ラジコン感覚操作の2次元レースゲーム。走りの再生プレーができるから、たくさんの人とデータ交換すれば盛り上がるよー。コースの構成要素がシンプルな分、緻密なタイムアタックができるんだけど、そこがちょっとマニアックだったかも。

タイムアタックゲームはハマると怖い。「この面の自己記録を更新するまでは」状態になるともうやめられない。しかも他人と一緒に走れるから「こいつを抜くまではやめられない」になってしまってもうドロヌマ。指の皮がムけるまでやりこもう。

レースゲームは数々あれど、これは完成度が高い。よくありがちな面倒臭い車のセッティングなどはなくて、初心者でも楽しめる。それでいて非常にシビアなタイムアタックが可能でマニア君にもOK。自分の走りを再現してうっとりしよう。

難しーーい、走れなーーい、車ゲーはきらいだよーーー(涙ポロリ)。でも自分の走りはいつ見てもかわいいや…(ばかもの)。

2人以上での同時プレーはできないものの、データファイルのやりとりで疑似同時プレーを実現した。グラフィックやサウンドもよろしく、トータルでのゲームの完成度も高い秀作。周辺ユーティリティにも恵まれており、やり込むほどに味が出る。

▶P.44

ろりろりろーりんぐ

metys/fin/NEW

規定数のゲートをできるだけ早く通過するのが目的のカーゲーム。横方向移動時は画面全体がローリングする。

→ 3D高速ゲート通過ゲームといった感じかな。ろりろり感覚とスピード感がすごい迫力。思わず体でよけちゃう。最高速で連続するゲートを通過するときの爽快感は最高。曲もヨイ。98のハード上の問題で自車が地味なのがちょっと残念かな。

→ 3D物のファンとして、一度は迫力やスピードを感じさせるモノを作ってみたかった。ただ、ここまで完成したところで一息ついてしまって、しばらくたってからバージョンアップしようと思っても、もう手の加えようがなくなってしまった。残念。

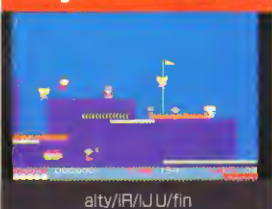
→ あやしいタイトルのとおり自機をろりろりさせながら、制限時間内にゲートをすべて通過しなければならないという3D滑走ゲーム。音楽が好みで、何度も頑張ってみるのだが、なかなか難しくて先へ進めない。それでも上手く走れたときは、快感。

→ なにこれー、ろりろり？　えっちなのかなぁ…とか思ってるあなたはスカ（ってそんな人いないよね）。でも!J´Uも最初はあやしいゲームかと思ってました(うそ)。しかしこれも難し――ので、!J´Uはうまい人に見せてもらおうっと。

→ 豪快にも地面を回すという荒技に出たレースゲーム。クオリファイがキツめの設定になっているので、関門の位置を覚えないとかなりツライ。テキストエディタでマップファイルを書き換えちゃう手もあるが、きっとバチがあたるのでやめるが吉。

▶P.54

metys's SnowWars

alty/iR/!J´U/fin

雪合戦をモチーフにした横スクロールジャンプアクションゲーム。Bio_100%のメンバーが総出演。主人公はあのmetysだ。

→ いわゆるマリオ型ゲームで、ありがちな内容。でも98じゃちょっと珍しいよね。雪合戦っていうことになってるけど、あんまりそれを感じさせないかな。Super Depth同様、誰でも遊べるゲームを目指したので、たくさんの人に遊んでほしいな。

→ それぞれのキャラクターの攻撃方法が多彩でとても楽しい。でも、何の攻撃もしてこない「こもも」が一番かわいいし、おいしい役どころだね。それにしても、おれを主人公に持ち出すのはやめてほしかったなあ。脇役のほうが向いてるよ（笑）。

→ マリオ的ジャンプアクション。敵の動きのアルゴリズムがよく練られていて存在感がある。4面ごとにいるボスも迫力満点。エンディングの演出も感動的。苦手なジャンルだけれど、このゲームは魅力たっぷりで、ついつい夢中になってしまう。

→ マリオだよーこれ。metysのキャラクターがぴったりマッチ。敵がそれぞれ違う動き＆攻撃で、難しいです…。metysのパターンはほんとうはもっといーっぱいあったのを泣く泣く削ったんだよね…。続編も出す予定なんでよろしくー！

→ かわいくも異形のキャラクターがグー。雪玉をコネて補給して、というフィーチャーも斬新でおもしろい。1ステージがちょっと冗長な気もするが、妙なキャラクターたちを観察する絶好の機会だと思えばよいのだった。女の子ウケしそうなゲームだす。

▶P.57

蟹味噌

alty/metys/fin

慣性の効いた蟹玉を操る一風変わったアクション。障害物や重力場などのフィーチャーもあって全60面。面セレクトあり。

→ これはおれが98で初めて作ったフリーソフトゲームで、けっこう思い入れもあるかな。オリジナルなゲーム内容で作った本人もかなりハマれたけど、今見るとやっぱり画面とか寂しい感じ。アイデアは気に入ってるので、ぜひ続編を作ってみたいねえ。

→ オリジナリティていったら一番だね。操作感覚が何ともいえず気持ちいい。普通のゲームのように型にハマった動きではなくて、自分も敵も動きがとても自由なのが最大の魅力じゃないかな。ただ、キーボードで操作するのはちょい苦しいかも。

→ 自玉を敵玉にぶつけて外に弾き出すゲーム。「モトス」に近い感じだが、けっこうオリジナリティーあふれる感じ。老若男女問わず楽しめる秀作。面数は多く、最初は簡単だが後半は重力や障害物に泣かされる。ステージセレクトつきの親切設計。

→ 画面デザインが渋い…かな。曲も地味ながら一般受けを狙う作戦がうまくいったねって感じかなあ。「モトス」を知らなかったらすごーいと思ったけど。

→ これまた一風変わったアクションゲーム。このゲームをプレーするときほど、慣性を疎ましく思うことはない。ねちっこいヤツも大嫌いだ。難易度もけっこう高く、慣れないと序盤からかなり苦しい闘いを強いられることになる。頑張り屋さん向け。

▶P.60

Gemini Snake

羊男

ヘビのような自機を操作し、指定された配色のパネルを早く作ったほうが勝ち／という対戦型アクションパズルゲーム。

→ 対戦型パズルアクションゲーム。難しい―。カーソル移動がままならなくってパズルを完成させるのが大変…って慣れればそうでもないかも。長期戦になりがちなので、2人でネチネチと対戦すればこれは熱いぞ。でもやっぱり難しいよ（笑）。

→ パズルゲームってBioじゃ珍しいので貴重だ。でも、うーん。ちょっと面倒くさいかな。おれみたいに短気な人間には、こういう何段階もの手順を踏んでいかなければならないゲームは向いていないね。

→ ちょっと理解し難い対戦型アクションパズル。ルールがよく練られていないので、アクションとしてもパズルとしても失敗した感じ。ただ、絵はきれいで動きもいいので、コンピュータどうしを戦わせてぼんやり観戦して吉。環境ソフトですな。

→ これは――おすすめ。初めてプレーする人はパニックに陥るかも。最初のわけの分からなさがすごく面白かった。ルールを把握しにくいところが!J´Uは好き。だいたい対戦型アクションパズルゲームなんてほかにないもんね。ある？　あるよねぇ…。

→ 一風変わったアクションパズルゲーム。ルールがチト把握しづらく、また指定絵柄完成までの道のりが長いので、かなり難しく感じる。対戦プレーだとそこそこ楽しめるのだが、対コンピュータ戦ではけっこうキツい。地道な努力が報われるゲームだ。

▶P.63

GETS!

metys

いわゆるTVテニスゲーム。人間同士の対戦のほか、強さも性格もさまざまな5人のコンピュータプレーヤーと対戦できる。

→ metysのデビュー作。レトロな感じ漂うテニスゲーム。付属のドキュメントは今のmetysからは考えられないほどファンキーで最高。ゲームのほうは、ロゴに凝ってたり動きが滑らかだったりしてて、metysのポリシーがここからすでに感じられるね。

→ ゲームを作るのは初めてだったので、とりあえず簡単に作れそうな題材を選んだのだ。機種によって速度を指定しなくてはならないところが未熟な証だね。多少遅めに指定して、ガンガンスピードアップさせて遊んでほしいな :-)

→ 古（いにしえ）のテレビテニスゲームという感じだが、タイトルどおり積極的なプレーをすればするほど面白い。玉のスピードをどんどん上げるのだ。勝負がついたときのメッセージもお楽しみ。ランクもいろいろ選べるので、腕に合わせてどうぞ。

→ これはずいぶん昔のゲームだそうですが、!J´Uは今さっき初めて見ました。画面はシンプルで派手。ゲームそのものは昔買ってもらったテレビゲーム（球を打ち返すだけの）にそっくりだけど、デザインと演出がかっこいい。

→ 昔懐かしいテニスゲーム。コンピュータが強く、私は最低レベルの野郎にも勝てなかった。もうちょいマヌケでもよかったのでは、と超マヌケの私は思った。複雑怪奇なゲームのあとで遊ぶと、スカッと爽やかな感じがする清涼飲料水なゲーム。

▶P.66

mogler

metys/fin

対戦型もぐら叩き。1人でプレーする場合はヒット率を表示する。全4面をゲームオーバーなしで続けてプレーする。

もぐら叩きゲーム。対戦がメインなのかな。でも1人でもけっこう楽しめるよ。曲も軽快で気持ちいいんだよね。オープニング画面とかのハデハデさにセンスを感じるね。モグちゃんもかわいいし。やっぱりマウス対応版が欲しかったねえ。

ゲーム向けライブラリのために作ったサンプルプログラムなので、これ以上ないというほど単純だ。動機がジョイスティックのテストなので、キーボードじゃちょっと辛いかも。最近ライブラリをマウスに対応させたので、このゲームもそのうち。

かわいいモグちゃんのもぐら叩きゲームだ。マウス操作でないのは残念だが、マウスだと2人でプレーできないし、もともとジョイスティック操作のサンプルなんだそうな。ゲームはシンプルだけど、デザイナーの抜群のセンスにキミも釘づけ。

かわいいー、派手ー、無駄がないー、っていうゲームを作らせたら日本一のmetysの代表3部作の1つ!!!! このゲームを見たら、ほかのもぐら叩きゲームがゴミに見えちゃうかもね。

恐ろしく素早いリアクションを要求される、反射神経重視のゲーム。テンキーで遊ぶと右手がつります。ジョイスティックで遊ぶと吉でしょう。また、1人で遊ぶよりも対戦プレーのほうが圧倒的におもしろいので、相手が見つかると大吉。

▶P.69

FLIXX(mogler II)

metys/CLAUDE/fin/NEW

moglerのキャラクターが登場するシリーズ第2弾。マウスで砲丸投げのように円盤を投げてmoglerにぶつけるのが目的。

何ともまたシンプルで楽しいゲーム…としか言いようがないんだけど。こういうのを作れるゲームセンスには脱帽しちゃう。モグちゃんの表情が豊かになっていっそう愛らしい。ランキング画面のラスタとか、技術的にも凄いのがmetysらしいところ。

おれの場合、「こんな動きはゲームで活かせないかな」というように、動きからゲームのアイデアが浮かぶことが多い。これもそんなゲームだ。動きのスムースさを見てほしいな。マシンによっては後半の面で重たくなっちゃうけど…すみません。

プレーヤーを選ばないゲームデザインと、ドット絵ではないモグちゃんのさまざまな表情が最高に魅力的。ラスタ処理などプログラム技術も最高レベル。音楽もビープ音ながら素晴らしく、全体的に上手くまとまっているゲームの見本のような存在。

このシリーズに関しては!J°Uはもう言うことがないんですけど。かわいいー、派手ー、無駄がないー、metysの最高傑作シリーズパート2だよ。あ、そうだ、このシリーズの中では一番好き。初めて見たときは泣いて喜びました。曲もナイス。

ビリヤードを単純化して、ビデオゲームならではのフィーチャーを加味したゲーム。比較的あっさりと終わってしまうのだが、添付のドキュメントにあるようにスコアを重視して遊ぶとグッと楽しくなる。もう少し面があるとググッと楽しいのだが…。

▶P.71

POY(mogler III)

metys/POM

遊園地のカエル飛ばしゲームのように、moglerを飛ばして池の上の葉っぱや花に乗せる、というmoglerシリーズ第3弾。

これもまたアメリカナイズされたセンスを感じるゲーム。小ぢんまりしたゲームの中に惜しげもなくセンスと技術が注ぎ込まれててゴージャスなんだよね。ランキング画面のモグちゃん大行進はシュールな感じでグッド。一連のシリーズの中で一番好き。

「これなら簡単に作れそうだ」と考えて作り始めたのに、作っているうちに結局手間をかけてしまった…といってもゲーム自体が単純なことには変わりないので、気楽に遊んでね。次はもうちょっと本格的なゲームを作らなきゃ。

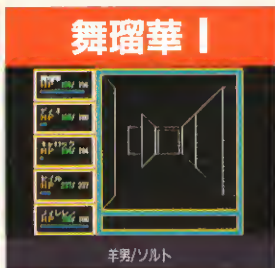
モグちゃんシリーズ第3弾。拡大・縮小・回転バリバリの凄いゲーム。色使いやキャラの動きのインパクトが強烈。シリーズ全作ともルールはシンプル、操作も簡単で、言うことナス。友達とモグちゃん3本立てのゲームパーティなんていいかも。

出るべくして出たmoglerシリーズ第3弾。拡大・縮小・回転バリバリだよー。とにかく見てよー。metys大先生のすごいゲーム。色使いやキャラのインパクトはいまいちだけど、強烈。

恐ろしくシンプルだけど、ほんわかしたムードが楽しい。FLIXXに通じるものがあるなあ。豊かな主人公の表情もナイス。スチャラカなBGMもプレイヤーの心をほぐしてくれる。シンプルイズベストのスピリッツが感じられ、プレイして心地よい一作。

▶P.74

舞瑠華 I

羊男/ソルト

行方不明の父親を探す少女「舞瑠華」が魔物の棲む迷宮に挑んでいく3DダンジョンRPG。オートマッピング機能つき。

3DダンジョンRPG。ゲームバランスもいいし、オートマッピングもあって親切にまとまってるね。ふつうといえばふつうかもだけど、割と苦労せずにサクッと楽しめるところがグー。昨今のヘビーな市販RPGにウンザリしてる人にはピッタリなはず。

3D-RPGは苦手なんだけど、このゲームは改訂版から加わったオートマッピング機能のおかげでとても遊びやすい。戦闘は魔法もなくてお手軽だし、難易度のバランスもわりと低めでサクサク進めるから、その分迷宮探検気分に浸れるところが好きだな。

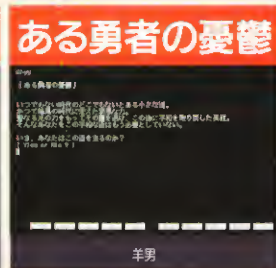
3年前に初版が発表されて、その1年後にリメイクされた作品。やりたいことは山ほどあったのだが力及ばずって感じで、どこか中途半端。それでもけっこう人気があった。作者自身も不満は多いが、初めて作ったゲームなので思い入れは深い。

フリーソフトでここまでやる!?(笑)。しかもほとんど1人で作ってる…。3年前に初版が発表されて、その1年後にリメイクされてます。そんなMADな羊博士(注)のファンなら絶対クリアしなくちゃ! 思い入れは海よりも…。(注:羊男のこと)

「ウィザードリィ」をかなり意識した3D-RPG。ワイヤーフレームのダンジョンが哀愁を誘う。戦闘やアイテム周りが地味だが、そこらへんを望むなら「ウィズ」をやれってことかな。泣かせるシナリオがこのゲームの売りなんじゃないかと思う。

▶P.77

ある勇者の憂鬱

羊男

40通り以上のエンディングを持つミニミニテキストアドベンチャーゲーム。退屈な毎日を送っている、とある勇者の物語。

テキストアドベンチャー。グラフィックがない分、羊男の創る世界がストレートに感じられていいね。語り口はシリアスだけど、突拍子もなく話が進んだりして気軽に楽しめちゃう。エンディングも豊富で何度でも遊べるし。息抜きにいい佳作。

これは目からウロコ物だ。おれだったら絶対考えもつかないけど、これは面白い。テキストアドベンチャーっていうけど、選択肢ごとに先がすべて違ってくるんだから、1回1回のゲームは短いけど、本当にそこに物語中の世界が広がっているようだ。

恋に破れたり、試験に失敗したり、挫折感で眠れない夜など、パソコンに向かって自分を見つめなおそう。どこかで誤った人生の選択のやり直しはきかないが、それなりに生きる道はあるのかもしれない。そんなあなたにこの1本を捧げます。

恋に破れちゃだめ、試験に失敗しちゃだめ、挫折感に眠れぬ夜は起きていよう。パソコンに向かってゲームをやろう…。この作品なくしては「ダ゛ダ゛」は生まれなかった。だから、そんなダ゛ダ゛のためにこの作品をプレーしてみてください。

所用時間が短いので、気が向いたときに軽い気持ちでホホイと遊べるのがうれしい、ミニテキストアドベンチャー。長ったらしいテキストアドベンチャーは苦痛だしね。ちなみに私が遊ぶとだいたい自堕落で情けない駄目野郎になってしまうのだった。

▶P.80

ダ゛ダ゛	TURB 第1〜3話	戦国TURB	英雄戦隊バイオージャ	My Favorite Games
IJU/羊男	IJU/羊男	IJU/羊男	羊男/IJU/antena/鷹虎/菊丸	
「ある勇者の憂鬱」のパロディ版テキストアドベンチャー。謎に包まれたダダワールドで正体不明の登場人物たちに出会う。	ねこの「ののりん」が目的も分からないまま、謎のキーワードだけを手がかりにTURBの世界を旅するアドベンチャーゲーム。	TURBの世界の「らいよん惑星」を舞台に、主人公のねこが最大37人の仲間を引き連れて宿敵羊軍と戦うアクションRPG。	魔物を倒すためにやってきた勇者が、Bio_100%のメンバーを仲間にして戦う、というマウス操作のミニミニ固定画面RPG。	このクロスレビューはゲームの評価ではなくて紹介が目的です。「どのゲームで遊ぼうかな？」と迷ったときには参考にしてね。
これって「ある勇者の憂鬱」のパロディなのに原作を完全に喰っちゃってるんだよね（笑）。人知を超えたおはなしでプレイヤーをらくえんへ導きます。いっそう楽しむには、原作をしっかりやりこんでおかなきゃね。はやくダ゛ダ゛に会いたい…。	何だかよく分かんないけどすごい。グラフィックはきれいだし、イベントもいっぱいあって豪華。ストーリーはふしぎな感じで、今後がどうなるのかさっぱり分かんない。プレイヤーは作者の思惑どおりに翻弄されちゃうよ。ねこがかわいい。	これは有名な「ボコスカウォーズ」を発展させたようなゲーム。自由度が上がって戦略要素が強くなってる。それでいて取っつきやすいんだよね。ストーリーも楽しいし、気軽に始められてしっかりハマれるという、よく練り上げられたナイスな大作。	こりゃ笑えるなあ。ふつーのコンピュータRPGからいろんな要素を削ってもここまで楽しめるってのはよくできてる証拠だね。まったくの内輪受けゲームって感じだけど、Bio_100%のメンバーを知ってもらうためにもぜひみんなに遊んでほしいね。	手前ミソで申し訳ないけど、やっぱり大勢で遊ぶのが楽しいということで「Carll GRANDPRIX」がお気に入り。同時対戦ができればもっと燃えるんだろうけどね。気合い入れて作ろうかなー。
「ある勇者の憂鬱」とシステムは同じだけど、こちらはIJUの個性というか世界が強烈に出ていて、ありがちな語り口とはちょっと違うところが面白い。でも、ノリが違う人には永久に受け入れられない世界かも…。おれはすごく好きなんだけど。	おれはアドベンチャーはダメ。これも第1話で詰まってしまった。紙と鉛筆を用意する必要があったり、謎を解かなきゃならないゲームは、もうそこでやる気が続かなくなってしまうので…。ほかと比べるとかなりやさしいほうではあると思う。	1つずつ敵のエリアを減らしていくのは、梱包用のビニールのプチプチを1つずつ潰していくようで、ハマり始めると止まらない。たくさんの仲間が勝手に動くのが可愛らしいのだけれど、ちょっと目を離すとすぐ殺されてしまうのも困りもの（笑）。	RPG仕立てのメンバー紹介プログラムといったところか。1画面に収まったマップは品がよいし、どこへ行くにも一発なのでとても楽。ちょっと使えないキャラがいたりして泣けるけど、基本的にキャラは必殺技を使い終わったら使い捨てかも…。	とにかくテンポがよくて緊張感があるアクションゲームがやりたい!! 大規模で時間がかかるゲームや5分プレイしても操作に慣れないようなゲームはパス…ってすごくわがままだな（笑）。
「ある勇者の憂鬱」のパロディ版。腹の底から笑った。げらげら。パロディとしてじゃなくても十分面白い。独特の言い回しと謎のキーワード「ダ゛ダ゛」。何なのでしょう、いったい…。忘れられない冒険がきっとあなたを待っていることでしょう。	日本ではまだ数少ないシェアウェアゲームの1つ。ごく簡単なシステムのアドベンチャーゲームだが、このシリーズは他のゲームとは違う特別な位置づけがなされている。とはいえ、かわいいキャラで気軽にへんてこな世界の旅をどうぞ。	TURBの外伝的作品。たくさんの小さいキャラがほとんど勝手に戦い、そして死んでいく犠牲ゲーム。プレーヤー自身も忙しいが、可愛い仲間1人1人に愛を注いで、死なせないようにかまってあげてね。アイデアを活かしきれなかった部分が残念。	Bio_100%のメンバーたちが登場する固定画面RPG。短いシナリオのわりには絵の枚数も多く、戦闘のバランスもよくて、けっこう楽しめると思う。RPGは面倒で好きじゃないよ…っていう人でもマウス片手に気軽に遊べる、なかなかの作品と自負。	ゲームとはいっても芸術作品だから作者の人柄がよく出ていて面白いのだ。遊ぶためのゲームというより自分を出した作品として、「ある勇者の憂鬱」をぜひ一度プレイしてみてよん。
ええとこれは自分のだから…すぐ終わっちゃっても、しつこくプレーしてかわいがってね。自分に素直になっちゃだめです。素直で優しくて自由な心の持ち主にはダ゛ダ゛より怖い悪魔がとりついちゃうよ。「ある勇者の憂鬱」のパロディ版。	「TURB」の世界って「ダ゛ダ゛」の世界に似てるかもね。だって!JUがシナリオを書いたんだから。一見大ボケ（？）の表現があっても、レトリックだと思ってプレーしてね。そのうち頭がくにゃくにゃして本物になれるかも（本物とは…）。	TURBシリーズの外伝（？）的戦国ゲームだよ。本家TURBシリーズとの違いは、ゲームのシステムががらっと変わったこと。本家のシステムは流動的なので、そっちも期待しててね。アクション＆シミュレーションゲームが苦手＆得意な人向き。	Bioのみんなが一緒に戦ってくれるRPGだよ。絵や写真がいっぱいで、セーブができて簡単だから、Bioマニヤ（謎）の人じゃなくても楽しめまーす。全員を仲間にして（使い捨てて）妖艶なおねえちゃんたちをやっつけろー！	IJUにアピールするポイントとその優先順位は、画面（画像）、動き、おりじなりちー、そして曲、ゲームデザインと続くのですが、どれかがIJUに訴えかければ気に入ってしまいます。
「ある勇者の憂鬱」とインターフェイスコンパチなミニテキストアドベンチャー。「ああ昔のパソコンゲームってこういうやつだったよな」と、黄昏どきに1人海辺にたたずんで涙を流しつつスルメをしゃぶってノスタルジー野郎になっちまうかも。	アドベンチャーゲームとしてはしんどい部類に入るが、そのシナリオセンスというか世界観の異常さがプレイヤーを引きつけてやまない（引きつけられない人もいると思うが）。あっちゃっこっちゃ動き回るのを面倒くさがる人にはツラいかも。	タイトル画面がイカす。ゲームオーバー画面もイカす。ゲーム画面だってイカしてます。全体をとおしてグラフィックがきれいでグーです。ゲームもおもしろいんだけど、マウスでの移動はちょっとイライラのもと。趣旨は分かるんだけど……。	とてもタイニーなRPG。最終的になすべきことは1つだけで、その気になれば数十分で終わる。仲間が増えるまでは大変ツラく、ちょっとイヤな気持ちになるが、それさえ乗り越えればラク。イカれたセンスのグラフィックやあっけないゲーム感覚が妙だ。	完璧な技術と卓越したゲームデザインに裏打ちされたBio_100%ブランドのゲームは、やっぱりすごいなあと思ってますが、口に出して言っちゃうと増長野郎なので言わないんです。ハイ。
▶P.81	▶P.82	▶P.86	▶P.91	

PC-9801版

Bio_100%

バイオ100パーセント

フリーゲームコレクション

Bio_100%著

アスキー出版局

はじめに

市販のパソコン用ゲームは、豪華なグラフィック、広大なマップ、難解なシナリオ…などが盛りだくさんで、ゲームにどっぷりとハマりたいときは最高ですよね。でも、「ちょっと息抜き」するためにはヘビーすぎるものが多いように思います。不正コピー対策などでフロッピーディスクから起動するようになっていたりすると、プレーを始めるのも面倒臭かったりします。

そういうとき、Bio_100%のゲームなら安心です。基本的にコピーフリーなので、フロッピーディスクから起動する必要はありません。ゲーム自体も、作者が必要と感じる要素だけでできており、冗長さがなくて洗練されています。たしかに、市販のパソコン用ゲームと比べれば、グラフィックや音楽などの演出面で物足りない部分があるかもしれません。しかしフリーソフトゲームのなかでは最高レベルだと自負していますし、何よりゲームの面白さという点では市販のゲームに負けないはずです。荒削りでストレートなゲームのよさをぜひ味わってみてください。

ところで、Bio_100%はなぜフリーソフトゲームを作り続けているのでしょうか？　ひたすら世の中の人たちに遊んでもらうために作っているのかというと、そうではありません。Bio_100%は「ボランティア団体」ではないからです。Bio_100%のメンバーは、それぞれ自分が遊びたいゲームを作っているのであって、Bio_100%のゲームを一番楽しんでいるのは当の作者たちなのです。そのうえで、その楽しさを多くの人と共有したいために、フリーソフトウェアとして発表しています。

そんなわけで、Bio_100%のゲームには作者個人の思い入れや趣味が色濃く反映されています。ゲームを作ることで自己表現しているわけです。商業的な成功とか失敗はまったく関係がないので、いろいろなゲームを好き勝手に作ることができます。その結果として、市販のパソコン用ゲームよりもバラエティー豊かなゲームのラインナップが揃ってしまいました。

コンピュータゲームは、人の視覚と聴覚に同時に訴えることができます。そしてそれは一方通行ではなくてインタラクティブなものですから、映画や音楽よりも優れた表現手段になり得るはずです。そういう可能性を持つコンピュータゲームを自由な発想で作るということは、苦労もしますが、最高に楽しいことです。その楽しさを知っている人の集まりがBio_100%なのです。

1992年11月

Bio_100%　　alty(森　栄樹)

PC-9801版Bio_100%フリーゲームコレクション──目次

1 Bio_100%ゲームダイジェスト

4 Bio_100%ゲームクロスレビュー

11 はじめに

13 Bio_100%フリーゲームの世界

17 付属ディスクの使い方

GAME REFERENCE

24 Super Depth
海、空、宇宙を舞台とする戦艦シューティング

27 Super Depth 2 "Finalty"
本格的横スクロールシューティング

29 Carax'92
爽快なタイムトライアルシューティング

32 GOGGLE-II
高速&流麗に回転する2Dタンクアクション

35 TWINS
対戦型シューティング

38 Dynamo
2人同時プレー可能なアクションゲーム

42 eFORTH
無限に広がる大宇宙──光速3Dシューティング

44 CarII GRANDPRIX
間接対戦プレー可能な美麗2Dカーレース

48 CarII GRANDPRIX公式集計ツール&データ集
誰が速いか一目瞭然! CarII用便利ツール

50 CarII GRANDPRIX専用コースエディタ
CarII用のオリジナルコースを作ろう

54 ろりろりろーりんぐ
ローリングでゲートをくぐる迫力満点3Dカーゲーム

57 metys's SnowWars
コミカルな横スクロールアクションゲーム

60 蟹味噌
玉を操る新感覚アクションゲーム

63 Gemini Snake
風変わりな対戦型アクションパズルゲーム

66 GETS!
いわゆる一種のTVテニスゲーム

69 mogler (moglerシリーズI)
2人対戦もできるもぐら叩き

71 FLIXX (moglerシリーズII)
マウスで円盤を打ち出す的当てゲーム

74 POY (moglerシリーズIII)
moglerを投げて葉っぱに乗せるアクションゲーム

77 舞瑠華I
少女が魔物の棲む迷宮に挑む3DダンジョンRPG

80 ある勇者の憂鬱
43種類のエンディングを持つミニテキストアドベンチャー

81 ダ ダ
「ある勇者の憂鬱」のパロディ版ミニアドベンチャー

82 TURB第1話
不思議な世界が舞台のアクションアドベンチャー

84 TURB第2話
小さなねこが大活躍するTURBシリーズ第2弾

85 TURB第3話
アクションシーンも登場するTURBシリーズ第3弾

86 戦国TURB
最大37人パーティのニュータイプアクションRPG

91 英雄戦隊バイオージャ
Bio_100%メンバーが実写で登場するミニミニRPG

What is Bio_100%?

94 俺たちのゲームは最高だぜ! ──Bio_100%座談会

100 ゲーム音楽というもの

102 Bio_100%メンバープロフィール

Bio_100%フリーゲームの世界

大池　浩一（Daichi）

フリーソフトとシェアウェア

近ごろパソコン通信ユーザーの間で噂の的になっているグループがあります。その名は“Bio_100%”(バイオ100パーセント)。優れたゲームを次々にパソコン通信上で発表し続けているゲームクリエイター集団です。本書は、Bio_100%のメンバーが作成した「フリーソフトウェア」(以下「フリーソフト」と略称)や「シェアウェア」のゲームを収録したものです。

Bio_100%の活動を紹介するにあたって、まず、フリーソフトとシェアウェア、それに、これらと混同されることの多い「PDS」について簡単に説明しておきましょう。

❶フリーソフト

フリーソフトは、フリー（無料）という語からも分かるように、「基本的に無料で、自由に配布できる」ソフトです。本書に収録されているゲームのほとんどがこれに相当します。フリーソフトは、現在ではおもにパソコン通信サービス（BBS）を通して配布されています。

BBSには、「メール」や「掲示板」と並んで、ソフトやデータを管理する「ライブラリ」が用意されています。作者は、自分の作ったソフトをアップロード（通信回線を経由して送信）してライブラリに登録します。一方、ソフトを手に入れたいユーザーは、ライブラリに登録されたソフトをダウンロード（通信回線を経由して受信）するわけです。

もちろん、誰でも自由に配布することが認められていますから、入手経路はパソコン通信に限りません。例えば、自分が使っているフリーソフトを友人に直接コピーしてあげてもよいのです。また、ファイルの大きさが合計で数メガバイトにもなる巨大なソフトの場合、ダウンロードにかかる費用（通話料金やBBS使用料など）を考慮して、入手したいユーザーの間で次々にフロッピーを郵送していく「回覧」という方法が利用されることもあります。最近では、雑誌や書籍の付属ディスクにフリーソフトが収録されることも多くなってきました。

このように、フリーソフトの配布は基本的に自由なのですが、プログラムによっては配布条件や使用条件などを細かく決めている場合もあります。実際に配布する際には、ソフトに付属しているドキュメントに書かれた配布・使用条件に従ってください。

❷シェアウェア

もう一方のシェアウェアは、「試しに使ってみるのは自由だが、継続して使用する場合は所定の料金を著作者に送付しなければならない」というソフトです。本書に収録しているソフトのなかでは「TURB」シリーズ3部作がこれに相当します。

シェアウェアの配布形態はフリーソフトとほぼ同じですが、（本格的に）使用するためには「登録料」(レジストレーション、略してレジストともいう）の送付が必要です。

フリーソフトでも「寄付」(ドネーション）を募っているものもありますが、寄付するかどうかはユーザーの判断に任されています。一方、シェアウェアはれっきとした商品なので、料金送付などの使用規定に従わない場合には著作権の侵害になります。

もっとも、本書を購入した人は、本書の定価の一部に「TURB」シリーズの登録料が含まれているため、別途、登録料を支払う必要はありません。

❸PDS

本書には収録されていませんが、フリーソフトと類似したソフトの一種としてPDS(パブリックドメインソフトウェア)と呼ばれるものがあります。これは、「作者が著作権を主張しない」(または「著作権が消滅状態にある」)ソフトのことです。

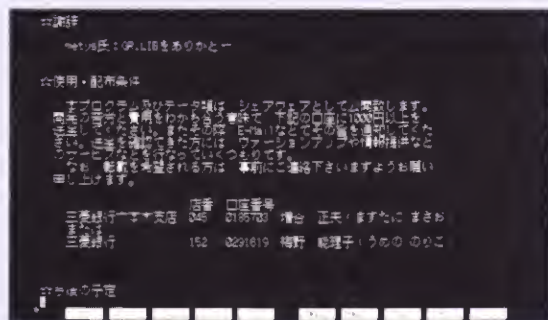
フリーソフトと似ていますが、フリーソフトでは作者が著作権を留保しつつ、配布・使用の自由を認めているのに対し、PDSでは著作権自体が主張されないという点が大きく異なります。配布・使用に関する条件は一切ありません。

現在の日本の著作権法では、著作権はプログラムを作った時点で自動的に発生し、（財

```
 No. File Name                  Type Author   YY/MM/DD Bytes  Access Kind
 6022 PD102AUP.LZH                B net79947 92/10/28   2714     11 UTL
      Desc: ＰＣ Docter Ver1.02A ver up差分 キー入力不具合変更
 6021 mps101b.lzh                 B pcs32590 92/10/28  49806     16 GRPH
      Desc: マルチペイント Ver1.00 -> Ver1.01 差分データ　カラー印字修正版
 6020 mps101.lzh                  B pcs32590 92/10/27  49779    123 GRPH
      Desc: マルチペイント Ver1.00 -> Ver1.01(92-11-01版)アップデートキット
 6019 ms054.lzh                   B pcs18196 92/10/24  21890    338 UTL
      Desc: Micro Shell ●小～さな HISTORY.ALIAS等(98版 & 汎用版)●最新版
 6018 FBACK130.LZH                B pcs35508 92/10/24  17408    463 UTL
      Desc: FBACK130.LZH ファイル○活 Fback Ver 1.30
 6017 3DEYEP10.LZH                B net65304 92/10/24   3648    402 JOKE
      Desc: 3DEYE101 の ミニ版
 6016 3DEYE101.LZH                B net65304 92/10/24   4346    714 JOKE
      Desc: After Dark for ＭＡＣ の 3DEYES の ９８版
 6015 msxbeep.lzh                 B net33477 92/10/23   7856    221 JOKE
      Desc: 98でMSXのBEEP音モドキが鳴る
 6014 rmap530.lzh                 B pcs31450 92/10/23   7896    438 OTHE
      Desc: ＲＭＡＰ５．３０ 機能追加＆ＢＵＧＦＩＸ版
 6013 KT137.LZH                   B pcs50933 92/10/23  68021    224 COMT
      Desc: 高速通信ソフト ＫmTerm Ver.1.37
#,#-#(Mark <RET>next <P>rev <C>ontinue <Q>uit
DIR
```

アスキーネットのMS-DOS用プログラムのライブラリ“pool msdos”で、登録ソフトの一覧表を表示しているところ

●Bio_100%フリーゲームの世界

ファイル管理ツールFDを起動したところ

シェアウェアの使用規定の例（「TURB 1」のドキュメントより）

産権的な）著作権と著作者人格権とが認められ、著作者人格権は放棄できないことになっています。ですから、日本におけるPDSとは、「著作者人格権は保持したまま、（財産権的な）著作権を主張しない」プログラムのことです。

しばらく前までは、フリーソフトやシェアウェアもまとめてPDSと呼んでいました。しかし、Bio_100%のメンバーを含む一部のフリーソフト作者が、「このソフトをPDSと呼ぶな」「PDSと間違われるようなパソコン通信サービスへの転載は禁止する」などという配布・使用条件を明記するようになったこともあって、最近ではフリーソフトやシェアウェアをPDSと同一視するBBSはほとんどありません。

パソコン通信とフリーソフト

フリーソフト（およびシェアウェア、PDS）はおもにパソコン通信でやりとりされています。もし、パソコン通信が存在しなければ、フリーソフトもこれほど盛んになることはなかったでしょう。

他のメディアと比較してパソコン通信で特徴的なのは「双方向性」があるということです。例えば、パソコン雑誌に自作のソフトを投稿し、運よく採用されたとしても、ユーザーからの反応はほとんど作者には届きません。また、ソフトをバージョンアップしたとしても、それが雑誌に掲載されるのは何カ月もあとのことになってしまいます。

これがパソコン通信だとどうなるでしょうか。ライブラリには誰でもソフトを登録できますから、ボツになることはありません。そして、ソフトをダウンロードしたユーザーの反応は、メールや掲示板への書き込みという形で即座に届けられます。例えば、プログラムのバグ（不具合）が報告されれば、（作者にやる気と技術さえあれば）それほど間をおかずに対処されるでしょうし、新しい機能の要望なども、作者の趣味と合えば、その機能が追加される可能性は高いでしょう。

つまり、パソコン通信では、ソフトの作者とユーザーとの間の距離が非常に短いのです。このことが、パソコン通信においてフリーソフトのやりとりが盛んになった大きな理由の1つであることは間違いありません。

作者にしてみれば、自分のソフトを試してくれるたくさんのモニターがいることになるわけで、ソフトに対する反応や要望など、生の意見を得ることができます。また、ユーザーにとっても、新しいバージョンを比較的短期間で入手できるのです。

こういったことは、ツールやアプリケーションを作る際には大きな利点です。実際、ツールの世界では、無料のフリーソフトのほうが市販のパッケージソフトよりも使い勝手がよい、というような「逆転現象」すら起こっています。

例えば、ファイルをまとめて圧縮する「LHA」や、ファイルの管理を行なう「FD」、MS-DOSのコマンドライン環境を改善する「history」、出力した文字をさかのぼって閲覧できる「xscript」などがこうしたツールの代表でしょう。これらはいずれも、一度使い始めると二度と手放せなくなる優れモノのツールです。また、パッケージソフトにはみられないちょっとしたツールもフリーソフトの独壇場です。

アプリケーションの世界でも、パソコン通信に関連の深い「通信ソフト」では同様の逆転現象が起こっています。例えば「WTERM」や「Easy TERM」といった通信ソフトは、市販の通信ソフトに優るとも劣らない見事なできばえです。

こうしたツールやアプリケ

[RESPONSE: 39 of 141] -- (Closed) --
Title:98vm-steel, : GOGGLE-II (closed)
Bytes: 829 Date : 1:29am 8/27/92 Author:net96851 (net96851)

いつも楽しく遊ばせてもらってま〜〜〜す。
さて GOGGLE2ですが、不具合が出ちゃいました。
ｼｸﾞﾝｸ:

まず 何とか4面目まで行きます。で 途中でやられます。すると
次の1面目は 4面目で要塞の中から出現するキャラクタ（4倍でかい）
が登場します。そのまま 無視して2面目に行きます。今度は でかいキャラが
画面スミっこでバタバタもがきます。（見える位置は画面右側ですが Y座標は
毎回変化します）勿論 でかいキャラです。そして3面目へ行くと よしするとハングってしまいます。一重に、1~3面用キャラのリロードがないためでは？
と思います。4面を終了させるとwaitが表示されて 正常に遊べます。
すべてのスイッチで試しましたが 必ずおこります。機種はRA2です。

Tokio

あっ！正確には 完全にとまっちゃいます。
使用バージョンは0．81です。

NOTES

フリーソフトユーザーからの要望メッセージの例（アスキーネット）

WTERMのオープニング画面

ーションが作られたそもそものきっかけは、作者が自分のパソコンの環境を改善したいと思ったことにあります。市販ソフトの機能に満足できずに自分で作ってしまったわけで、作者自身が第一のユーザーなんですね。

フリーソフトゲームの魅力

今度は、ゲームやジョークソフトなどのアミューズメント関係に目を向けてみましょう。この種のフリーソフトも数多く作られていますが、「自分のために作る」ことが多いツールの場合とは少し事情が異なります。アミューズメント系のソフトは、フリーであるかどうかにかかわりなく、最初から「他人に見せて楽しんでもらう」ことを前提として作られているからです。

では、ゲームにおけるパッケージソフトとフリーソフトの違いはどういうところにあるのでしょうか。

最近のパソコン用の市販ゲームは、「広大なシナリオ」や「膨大なグラフィック」「派手なBGM」を競い合っています。このへんはフリーソフトでは到底太刀打ちできません。

しかし、実際に遊ぶ段になると、違法コピー防止のためハードディスクにインストールできなかったり、起動するのに専用のフロッピーが必要だったりします。また、EMSメモリに対応していなかったり、常駐ソフトとの相性が悪かったりして、普段パソコンを使っている状態から起動できるゲームはごく少数派にすぎません。

フリーソフトのゲームの場合は、こんなことはとうてい許されません。というより、いちいちリセットしないと遊べないようなゲームは、作者がもともと作らないのですね。

また、コンパクトで、仕事の合間にちょっとした息抜きに遊べるようなゲームが多いことも特徴です。いつも使っているパソコンの環境から、ちょっとだけゲームを楽しむことができる――というのがフリーソフトのゲームの大きな魅力の1つです。

ゲームとツールは違うんだ

ところで、ゲームはツールと違い、プレーヤーがそのソフトを利用することで、何かが便利になったりするわけではありません。その意味では、むしろ画像データや音楽データに近く、作者にとって自己表現の手段という意味合いが強いのです。したがって、ツールのユーザーであることと、ゲームのプレーヤーであることの間には大きな違いがあります。

完成後のゲームに対してプレーヤーが要望を述べても、作者は無視するかもしれません。例えば、「コンティニュー(ゲームオーバー後にゲームを続行できる機能)をつけてください」と要望を出しても、返事は「このゲームにはつきません」だったりします。

それはしようがないことなのです。作者の頭の中に、ゲームに対する確固たるイメージ(あるいは「世界観」)ができあがっている場合、それに反する要望を受け入れることはほとんどありません。

展示されている絵に対して「色使いが気に入らない。もっと赤くして」と言ったり、演奏された音楽に対して「このコード進行が不快だからこうして」と言ったりする人がいても、画家や作曲家が気にしないのと同じことです。

といっても、ゲームの作者がプレーヤーの反応を求めていない、ということではありません。完成後のゲームに対して作者が求めているのは、「おもしろい」とか「ここがつまらない」という感想なのです。つまらないときは「本当につまらなかった」と言ってあげれば、結構なダメージを与えることができるでしょう(笑)。

一方、ゲームが完成する前の段階ならば話は違います。プレーヤーがモニターとして活躍できる余地が残されているからです。

例えば「私には3面以降が難しすぎる」とか「私の機種では音が変になる」といったプレーヤーの報告は、完成前のゲームの作者にとって実に貴重なものです。1人では難しい様々な機種や環境での動作確認がプレーヤーの協力で行なえますし、本人も気づかなかったようなバグを指摘されることもあります。気の利いた人ならバグの原因を特定して、デバッグまでしてくれるかもしれません(実際にそういう人がいました)。

さらに、ゲームの場合もっとも重要なゲームバランスも、複数のプレーヤーからの反応によって「難しすぎず、やさしすぎず」といったあたりに調整できるわけです。

自分の意見や要望を作者に言いたいときは、ゲームの完成前が狙い目です。しかし、その意見や要望を受け入れるかど

うかは、やはり作者の自由なんですね。これだけは覚えておいてください。

多岐にわたる Bio_100%のゲーム

本書は、Bio_100%のゲームだけを収録しているという点で、巷にあふれているフリーソフト本とは一味違ったものになっています。

Bio_100%とはどのような集団なのか…といったことは座談会（P.94）を参考にしてもらうとして、ここではBio_100%のメンバーたちが作ったゲームの特徴をみていきましょう。

初期の名作「蟹味噌」のころからそうなのですが、Bio_100%のゲームはどれをとってみても「ゲーム全体としての完成度が高い」ということができます。

プレー中の画面は言うに及ばず、オープニングやハイスコア一覧表、ゲーム中のBGMや効果音、表示に使われる文字のフォント…など、ともするとフリーソフトのゲームではなおざりにされている部分まで細かく心が配られています。プレー感覚は、ファミコンなどのゲームマシンや、アーケード（ゲームセンター）のビデオゲームに近いといえるかもしれません。

これは、ほとんどのゲームでキーボードだけでなくジョイスティックが使えるようになっていることからも分かります。つまり、上下左右の移動と２つのボタンですべての動作が可能になっているわけです（そうなっていない「戦国TURB」などはマウスを使うため、これはこれで操作性はよい)。

Bio_100%ロゴ画面の一例

また、バリエーションに富んでいるのもBio_100%のゲームの特徴です。純粋なアクションゲームに限っても、「Super Depth」や「eFORTH」「GOGGLE-II」のようなシューティング、「ろりろりろーりんぐ」や「CarlI GRANDPRIX」のようなカーレース、「Dynamo」のような２人同時参加型など、様々なタイプがあります。

他のジャンルでも、アドベンチャーゲームでは、「TURB」などのアクションタイプから昔懐かしいテキストタイプの「ある勇者の憂鬱」まで、ロールプレイングゲーム（RPG）なら、「舞瑠華Ｉ」のような正統派から37人のパーティが入り乱れるアクションタイプの「戦国TURB」まで。また、「mogler」「FLIXX」「POY」３部作のように、何と形容したらいいのか分からない、いい味を出しているモノも見逃せません。

こうした様々なジャンルのゲームを１本の糸でつないでいるのが、あの「Bio_100%ロゴ画面」です。ユーザーにしてみれば、「あのロゴの出るゲームは外れがない」ということになるんですね。

分業とリーダーシップ

あれだけの量のゲームを継続して発表し続けているというのも驚きです。その秘密はどこにあるのでしょうか。

Bio_100%のゲーム作りで特徴的なのが、ゲームデザイン、プログラミング、BGMの作曲、キャラクターデザイン、フォントデザインなどを分業で行なっていることでしょう。例えば「Super Depth」のスタッフは次のようになっています（Super Depthのドキュメントより引用)。

Game Design	:	alty & tacox
Character Design	:	tacox & alty
Music Composition	:	FIN & CLAUDE
Font Design	:	tacox
Programming	:	alty

こうした分業はパッケージソフトでは当たり前ですが、フリーソフトの世界ではまだまだ１人ですべてを行なっていることが多いのです。

分業をすると、全体として統一性のないプログラムになりやすいとか、同じメンバーで作業していると似たようなプログラムばかりになってしまう、というような欠点もあります。しかしBio_100%の場合は、ゲームごとにメンバーの誰か１人が強力なリーダーシップをとってまとめてしまうから大丈夫なんですね。誰がまとめ役になるかによって、できあがったゲームの印象も大きく異なるため、Bio_100%のゲームはバリエーションに富んでいるのです。

このほかにも、Bio_100%のゲームには、グラフィックライブラリ（gr.lib）やジョイスティックライブラリ（joy.lib)、スーパーインポーズライブラリ（super.lib)、BGMライブラリ（bgmlib.lib）など、各種の特製ライブラリが使われていることも見逃せません。縁の下の力持ち的なこれらのライブラリも、Bio_100%のメンバーやその周辺の人々によって作られています。

新しいゲームを発表するたびに進化を続けるBio_100%…。その行く先はどのようなものになるのでしょうか。

付属ディスクの使い方

ここでは、本書の付属ディスクの使い方を説明します。付属ディスクに収録されているゲーム（または関連ツール）を利用するためには、「インストール」と呼ばれる準備作業が必要です。ここでの解説をよく読んでインストール作業を行なってください。

「付属ディスクの使い方」の構成

- ●付属ディスクの内容
- ●用意するもの
- ●インストールについて
  - ゲームの収録形式とインストール
  - インストールのタイプ
  - インストールの手順
  - 作成されるディレクトリ
- ●ゲームの起動方法
- ●アーカイブ内のアーカイブとLHA
  - アーカイブ内のアーカイブについて
  - LHAによるアーカイブの展開方法

付属ディスクの内容

本書の付属ディスクは、「付属ディスク1」および「付属ディスク2」の2枚組となっており、本書で紹介しているBio_100%のフリーソフトゲーム24本および関連ツール2本と、インストール用システムとが収録されています。収録されているファイルの詳細については表1(P. 22)をご覧ください。なお、3.5インチ2HDディスクおよび5インチ2HDディスクのどちらのタイプも内容はまったく同じなので、あなたのパソコンで読み込めるタイプのディスクをお使いください。

用意するもの

付属ディスクに収録されているゲーム（または関連ツール）を利用するためには、次のものが必要になります。

●PC-9800シリーズのパソコン

ゲームによって異なりますが、一般に、日本電気製PC-9800シリーズのパソコンのうち、PC-9801初期型/E/F/M/UおよびPC-98XA/LT/HAを除く機種で動作します。ただし、アナログカラーディスプレイに接続できないPC-9801N/NS/NVでは、大部分のゲームは利用できません。

PC-98XL/XL²/RL/PC-H98はノーマルモードでのみ利用可能です。PC-9801VF/VM0/VM2/VM4は16色グラフィックボードが必要です。なお、古い機種では満足な速度で動かないゲームもあるので注意してください。各ゲームの対応機種の詳細については「ゲームリファレンス」(P. 23～）をご覧ください。

3.5インチ2HDまたは5インチ2HDに対応したフロッピーディスクドライブ（FDD）が1台以上必要です。内蔵でも外付けでも構いません。

メインメモリは640キロバイト以上必要なので、PC-9801VF/VM0/VM2/VM4/UV2ではメモリを増設しておいてください。

FM音源が内蔵されていない機種で、FM音源による効果音などを聴きたい場合は、FM音源ボードを用意してください。

●アナログカラーディスプレイ

一部のゲームを除き、4096色中16色を表示させるため、アナログカラーディスプレイが必要となります。各ゲームの対応ディスプレイの詳細については「ゲームリファレンス」(P. 23～）をご覧ください。

●ハードディスクドライブ(HDD)

すべてのゲームを一括してインストールする「マルチインストール」の際に必要となります。ハードディスクの空き容量は6メガバイト以上確保しておいてください。

個々のゲームを必要に応じてインストールする「個別インストール」では、ハ

ジョイスティックについて

FM音源ボードに接続するタイプのジョイスティックをお持ちの方は、一部のゲームをジョイスティックで遊ぶことができます。本書では、ジョイスティックの操作方法を次のように表示します。

- ↑↓←→ …コントロールレバー
- A ………トリガーボタン(Aボタン)
- B ………　〃　(Bボタン)

ただし、A、Bボタンは、メーカーによって逆になっている場合があるので、2つのボタンのどちらがA、Bに相当するかはご自分で確認してください。

Bio_100%のゲームでは、キーボードによる操作とジョイスティックによる操作には一般に次のような対応関係があります。

- ↑ = ↑　8（テンキー）
- ↓ = ↓　2（テンキー）
- ← = ←　4（テンキー）
- → = →　6（テンキー）
- A = Z　スペースキー
- B = X　リターンキー

ただし例外もあるので、個々のゲームについては「ゲームリファレンス」(P. 23～）をご覧ください。

ードディスクがなくても構いません。

●マウス

一部のゲームではマウスが必要となります。PC-9800シリーズ用のバスマウスを用意してください。なお、かつてはシリアルマウスというタイプ（RS-232Cポートに接続して使う）もありましたが、最近の市販製品はすべてバスマウスとなっています。

●日本語MS-DOSシステムディスク

PC-9800シリーズ用日本語MS-DOS（日本電気製）のシステムディスクを用意してください。ゲームによって、対応するバージョンの範囲は異なりますが、バージョン3.3以上(3.3/3.3A/3.3B/3.3C/3.3D/5.0)であれば、付属ディスクに収録したすべてのゲームを利用できます。各ゲームの対応MS-DOSバージョンの詳細については「ゲームリファレンス」(P.23～）をご覧ください。

●未使用のフロッピーディスク（2HDタイプ）

フロッピーディスクにインストールするときに必要です。表1（P.22)の「展開時総ファイルサイズ」の項目を足し合わせて、インストールに必要な枚数を割り出してください。すべてのゲームをインストールするためには、最低5枚(ゲームの組み合わせ方によってはそれ以上）のフロッピーディスクが必要となります。

Q 「フォーマットしてMS-DOSシステムを組み込む」方法を詳しく教えてください。

A フロッピーディスクを使用するためには、あらかじめ「フォーマット(初期化)」という作業を行なっておく必要があります。さらに、そのフロッピーディスクからMS-DOSを起動したい場合は、フォーマットの際に「MS-DOSシステム」と呼ばれるものをフロッピーディスクに組み込んでおかなければなりません。

これらの作業は、MS-DOSのシステムディスクに入っているFORMATコマンド（ファイル名はFORMAT.EXEまたはFORMAT.COM）によって行ないます。

FORMATコマンドのようなMS-DOSのコマンドを実行するためには、MS-DOSを起動して「コマンド入力待ち状態」(“A＞”というようなプロンプトが表示されていて、その後ろにカーソルが点滅している状態）にしておく必要があります。MS-DOSシステムディスクまたはハードディスクからMS-DOSを起動した際に、MS-DOSメニューが表示された場合は、画面の指示に従ってメニューを終了させ、コマンド入力待ち状態にしてください。

さて、「フォーマットしてMS-DOSシステムを組み込む」ためには、FORMATコマンドを“／S”というスイッチつきで起動します。例えば、MS-DOSをAドライブから起動し、未使用のフロッピーディスクをBドライブに挿入した場合には、下のリストのような操作手順となります。なお、MS-DOSのバージョンによって、FORMATコマンドの表示メッセージなどは多少異なります。

“／S”スイッチつきのFORMATコマンドの操作手順

```
A>FORMAT B:/S ↵
Format Version X.XX


新しいディスクをドライブ B: に挿入し
どれかキーを押してください．

ディスクのタイプは  1 : 2DD(640KB)  2 : 2HD(1MB)  = 2↵

目的のディスクは 1MB FD です


フォーマット中です．．．  残り 152 トラックです
0  10  20  30  40  50  60  70  80  90  100
├──┼──┼──┼──┼──┼──┼──┼──┼──┼──┤ (%)

フォーマットが終了しました

システムを転送しました

   1250304 バイト  全ディスク容量
    120832 バイト  システム領域
   1129472 バイト  使用可能ディスク容量

別のディスクをフォーマットしますか(Y/N) N↵
A>
```

インストールについて

ゲームの収録形式とインストール

付属ディスクに収録したゲームは、複数のファイルを圧縮して1つにまとめた「アーカイブ」という形式のファイル(拡張子は“.LZH”)になっており、そのままでは利用できません。これは、それぞれのゲームに関係するファイルを1つにまとめておくためと、限られたディスク容量の中に多くのゲームを収録するためです。

そこで、実際に収録ゲームを利用するためには、「アーカイブ内のファイルを展開してハードディスクまたはフロッピーディスクに書き込む」というインストール作業が必要になります。インストール作業には、付属ディスクに収録されているMAOIX.EXEというインストーラ（インストール実行プログラム）を使用します。

なお、収録ゲームをフロッピーディスクにインストールする場合は、インストールに先だって、用意した未使用のフロッピーディスクをすべてフォーマットしてMS-DOSシステムを組み込んでおいてください(“／S”スイッチつきのFORMATコマンドを使用)。 →素朴な疑問①

インストールのタイプ

収録ゲームをすべてインストールするためには、5～6メガバイト程度の空き容量が必要です。また、すべてのゲームをインストールする必要がない場合も多いと思われるので、次の2つのインストール方法が選べるようになっています。

①個別インストール

個々のゲームを1つずつインストールする方法です。インストール先はハードディスクでもフロッピーディスクでも構いません。そのゲームが入るだけの空き

容量があればインストール可能です。

2マルチインストール

すべてのゲームを一度にインストールする方法です。インストール先はハードディスクに限られます。ハードディスクの空き容量は6メガバイト以上確保しておいてください。

インストールの手順

では、MAOIX.EXEによるインストールの手順を説明します。

まず、MS-DOSを起動したうえで、「付属ディスク1」を任意のフロッピーディスクドライブに挿入し、そのドライブをカレントドライブにしておいてください。

→素朴な疑問2

インストーラを起動するためには次のように入力します。

B> MAOIX BIO100⏎

これで、「ただ今読み込み中です。」と表示された後、「Bio_100% FREE GAME COLLECTION INSTALLER」というタイトル画面が現われ、続いて「付属ディスク1」を入れたドライブのドライブ名を聞いてきます（画面1）。

あとは、画面上の指示に従い、番号やインストール先のディレクトリ名などを入力していくだけで（入力の最後はリターンキーを押してください）、インストールが完了します。途中、「付属ディスク1」と「付属ディスク2」を入れ替える必要があるときは、画面上でそのように指示されるので、指示に従ってディスクを入れ替えてください。インストール作業を途中で打ち切るためには、STOPキーを押してください。

なお、インストールを実行するためには、メインメモリに約450キロバイト以上のフリーエリアが必要です。フリーエリアが不足すると、画面1で「付属ディスク1」のドライブを指定したあと、「LHAが実行できませんでした」などと表示されて、インストールが中断してしまいます。このような場合には、日本語入力FEPなどのデバイスドライバや常駐プログラムなどを取り外してから、再度作業を行

画面1　インストーラのタイトル表示後の画面

画面2　「個別インストール」の選択画面

素朴な疑問2　「カレントドライブ」って何ですか？

MS-DOSでは、常にどこかのドライブが「現在の操作対象ドライブ」として注目されるようになっています。このドライブのことを「カレントドライブ」と呼びます。

例えば、DIRコマンドでファイル一覧を表示する場合、Bドライブのファイル一覧を見たければ、コマンド入力待ち状態のプロンプトに続けて、

A> DIR B:⏎

というように入力します。このとき、単に

A> DIR⏎

と入力すると、「現在の操作対象ドライブ」すなわち「カレントドライブ」のファイル一覧が表示されます。

MS-DOSでは、（特に設定を変更しない限り）プロンプトにカレントドライブが表示されるようになっています。例えば、プロンプトが“A>”となっていればカレントドライブはA、プロンプトが“B>”ならカレントドライブはB、ということになります。

カレントドライブを変更するためには、プロンプトに続けてドライブ名をコロン（:）つきで入力してリターンキーを押します。例えば、カレントドライブをBドライブに変更したいときは、

A> B:⏎

と入力してください。これでプロンプトは

B>

というように変わるはずです。

素朴な疑問3　メインメモリが不足しているらしいのですが、どうしたらいいのかよく分かりません。簡単な対処方法があれば教えてください。

「素朴な疑問1」の説明どおりにフォーマットしてMS-DOSシステムを転送したフロッピーディスクを用意します。そして、このフロッピーディスクを任意のフロッピーディスクドライブに挿入してRESETボタンを押し、MS-DOSを起動してください。

この状態では、メインメモリに十分なフリーエリアが確保されているので、インストール作業も問題なく行なえるはずです。

なお、インストール後にゲームをプレーするときも、メインメモリが不足しているとゲームが正常に動作しない場合があります。そういうときも同様に、「フォーマットしてMS-DOSシステムを転送したフロッピーディスク」から起動すれば、問題なくプレーできるはずです。

なってください。これらを取り外すためにCONFIG.SYSやAUTOEXEC.BATを書き換えたくないときは、フォーマットしてMS-DOSシステムを転送しただけのフロッピーディスクからMS-DOSを起動したうえでインストール作業を行なうとよいでしょう。 →素朴な疑問③

作成されるディレクトリ

インストーラは、特に設定を変更しない場合、インストール先ドライブのルートディレクトリに“BIO100”というディレクトリを作成し、その下に各ゲームのディレクトリを作成します（表1の「インストール先ディレクトリ」欄参照）。そして、各ゲームのアーカイブから展開したファイルを、それぞれのゲームのディレクトリに配置します。

→素朴な疑問④

ゲームの起動方法

インストールされたゲームの起動手順は、一般に次のようになります。

①MS-DOSシステムディスクまたはハードディスクからMS-DOSを起動する。
②カレントドライブを、ゲームがインストールされているドライブに移動する。
③カレントディレクトリを、ゲームがインストールされているディレクトリに移動する。
④起動用プログラムまたはバッチファイルによってゲームを起動する。

例えば、「Super Depth」がBドライブにインストールしてあって、MS-DOSをAドライブから起動する場合、「Super Depth」の起動手順は次のとおりです。

①MS-DOSをAドライブから起動する。
②カレントドライブをBドライブに移動する。
A＞ B：⏎
③カレントディレクトリを“¥BIO100¥DEPTH”に移動する。
B＞ CD ¥BIO100¥DEPTH⏎
④ゲームを起動する。
B＞ DEPTH⏎

これで「Super Depth」が始まります。ほかのゲームの場合も基本的に同様の手順で起動できますが、ゲームによっては起動時にオプションをつける必要があるものもあるので注意してください。各ゲームの起動方法の詳細は、「ゲームリファレンス」(P.23～）をご覧ください。

なお、ゲームによっては、メインメモリにかなりのフリーエリアが必要なものもあります。このようなゲームでは、フリーエリアが不足するとエラーメッセージが表示されたり画面表示が乱れたり、というような症状が現われます。このような場合には、日本語入力FEPなどのデバイスドライバや常駐プログラムなどを取り外してから、再度実行してみてください。これらを取り外すためにCONFIG.SYSやAUTOEXEC.BATを書き換えたくないときは、インストールの際と同様、

素朴な疑問 4

「ルートディレクトリ」とか「ディレクトリ」って何ですか？

Q

A

MS-DOSでは、いくつかのファイルを1つのかたまりとして、まとめて管理することができます。ちょうど、広い引き出しに間仕切りを入れ、筆記用具、グリップ類、ノート類などに仕分けして管理するのと似ています。

このようなファイルのかたまり（管理単位）を「ディレクトリ」と呼びます。ディレクトリは階層構造とすることが可能で、ディレクトリの下に（他のファイルと並べて）ディレクトリを置くこともできます。そして、それらのディレクトリの根っこに当たる部分を「ルートディレクトリ」と呼び、“¥”と表現します。

具体的にいうと、インストーラを使って「Super Depth」「ろりろりろーりんぐ」と「舞瑠華Ｉ」を個別インストールすると、インストール先には次のようなディレクトリ構造が作られます（各ゲームの関連ファイルは、それぞれのゲームのディレクトリの下に置かれます)。

```
          ┌─ DEPTH
¥ ─BIO100─┼─ ROLLING
          └─ MARKA1
```

ルートディレクトリからその下のディレクトリに移るためには、MS-DOSのCD（チェンジディレクトリ）コマンドを使って、

A＞ CD ディレクトリ名⏎

を実行してください。例えば、ルートディレクトリ(“¥”)からその下の“BIO100”に移るためには、

A＞ CD BIO100⏎

とします。また、ルートディレクトリに戻りたい場合は、

A＞ CD ¥⏎

としてください。

ルートディレクトリの下にぶら下がっている階層構造をそのまま表現することも可能です。例えば、「ルートディレクトリの下の“BIO100”の下の“ROLLING”というディレクトリ」は、“¥BIO100¥ROLLING”と表現できます（先頭の“¥”はルートディレクトリ、途中の“¥”は区切りの意味です)。したがって、

A＞ CD ¥BIO100¥ROLLING⏎

とすると、どのディレクトリからでも一発でこのディレクトリに移動できます。

なお、DIRコマンドを、単に

A＞ DIR⏎

というように実行すると、カレントドライブの中で、現在操作対象となっているディレクトリ(「カレントディレクトリ」と呼ぶ）のファイル一覧が表示されます。先ほどのCDコマンドは、カレントディレクトリを移動するためのコマンドなのです。

フォーマットしてMS-DOSシステムを転送しただけのフロッピーディスクからMS-DOSを起動したうえで実行するとよいでしょう。 →素朴な疑問③(P.19)

アーカイブ内のアーカイブとLHA

アーカイブ内のアーカイブについて

付属ディスクに収録されているアーカイブファイル（拡張子".LZH"）の一部に、さらにアーカイブファイルを含んでいるものがあります。具体的には次の3ケースです。

- C2GP100.LZH(CarII GRANDPRIX)に含まれるC2SAMPLE.LZH（サンプル走行データ）
- C2RANK.LZH（CarII公式集計ツール＆データ集）に含まれるC2DATA.LZH（走行データ集）
- MOG003.LZH(mogler)に含まれるMOG003SR.LZH(ソースプログラム)

インストーラは、アーカイブファイル中に含まれるアーカイブファイルまでは展開してくれません。したがって、これらのアーカイブ内のファイルを利用する場合は、別途展開してやる必要があります。そのためには、「付属ディスク1」に収録されているアーカイブ管理ツールLHA（吉崎栄泰氏の作成したフリーソフト）を使用します。

LHAはインストーラからも呼び出されるため、アーカイブファイル（自己展開形式、LHA213.EXE）のほかに、そのまま実行できるプログラム本体（LHA.EXE）も収録してあります。プログラム本体を単独で再配布することは禁じられているので、LHAを他の方に再配布する場合は、アーカイブファイルも必ずいっしょに渡すようにしてください。

→素朴な疑問⑤

LHAによるアーカイブの展開方法

LHAによってアーカイブに含まれるファイルを展開する方法を説明します。

ここでは、「カレントディレクトリに置かれているアーカイブファイルを対象とし、これに含まれるすべてのファイルをカレントディレクトリに展開する」とい

Q 「自己展開形式」ってどういうものですか？

A LHAは、それ自体が、プログラム本体やドキュメントなどを含むアーカイブファイルとして配布されています。しかしながら、通常のアーカイブファイルの形式だと、プログラム本体（LHA.EXE）を取り出すためにLHA.EXE自身を使う必要があり、これでは困ってしまいます。そこで、LHAのアーカイブファイル（LHA213.EXE）は「自己展開形式」という特別な形式になっています。拡張子が".EXE"であることから分かるように、この形式のアーカイブファイルは実行可能であり、実行すると、収録されているすべてのファイルがカレントディレクトリに展開されます。

具体的には、LHA213.EXEを展開するためには、LHA213.EXEを適当な空のディレクトリにコピーし、カレントディレクトリをそのディレクトリに移したうえで、次のように実行してください。

A> LHA213↵

起動すると作者からのメッセージが表示され、「解凍を始めますか?![Y/N]」と聞いてくるので、[Y]キーを押してください。これで、LHA213.EXEに含まれるすべてのファイルがカレントディレクトリに展開されます。

なお、自己展開形式のアーカイブファイルの作り方などについては、LHAのドキュメントファイルを参照してください。

Q 「パス」って何ですか？

A よく使うコマンドやバッチファイルなどは、カレントドライブやカレントディレクトリがどこになっていようと、いつでも簡単に実行できなければ不便です。MS-DOSでは、"PATH"(パス）という名前の記録場所（環境変数）にディレクトリ名を登録しておけば、そのディレクトリに置かれている実行ファイル（拡張子".EXE" ".COM" ".BAT"）はどこからでも実行できるようになります。

ディレクトリ名のパスへの登録は、次のような形式で行ないます。

A> PATH ディレクトリ名↵

例えば、"A:¥BIN"(Aドライブのルートディレクトリの下の"BIN")というディレクトリを登録するためには、次のように入力します。

A> PATH A:¥BIN↵

ディレクトリは、";"(セミコロン）で区切って複数を列挙することもできます。例えば、"A:¥BIN"と"B:¥USER¥BIN"を登録するためには、次のように入力します。

A> PATH A:¥BIN;B:¥USER¥BIN↵

いったんこのように設定すれば、これらのディレクトリに置かれている実行ファイルは、どのドライブのどのディレクトリからでも、ファイル名を入力するだけで実行できるようになります。なお、このような設定を毎回行なうのは面倒なので、AUTOEXEC.BATに記述しておくのが一般的です。

パスに登録されているディレクトリのことを、「パスの通っているディレクトリ」とか「パスを切ってあるディレクトリ」などと表現することがあります。

う場合について説明します。LHAでは、それ以外の複雑な指定も可能ですが、それについてはLHAのドキュメント(LHA213.EXEに含まれる)をご覧ください。

カレントドライブやカレントディレクトリがどこにあってもLHAを実行できるように、LHA.EXEをパスの通っているディレクトリにコピーしておいてください。 →素朴な疑問6

アーカイブに含まれるすべてのファイルをカレントディレクトリに展開するためには、LHAを次のように実行します。

A>LHA X　アーカイブファイル名↵

例えば、カレントディレクトリにC2DATA.LZHが置かれているとき、このアーカイブに含まれるファイルを展開するには、次のように入力してください。

A> LHA X C2DATA.LZH↵

これで、C2DATA.LZHに含まれるすべてのファイルがカレントディレクトリに展開されます。同様にして、付属ディスクに収録されているアーカイブを、インストーラを使用せずに展開することも可能です。MS-DOSはある程度分かっているし、いちいちインストーラを起動するのが面倒――という方は、この方法をお試しください。

表1　収録ファイル一覧表

●付属ディスク1

ファイル名	名称	種別*	収録ファイルサイズ(バイト)	展開時総ファイルサイズ(バイト)	展開時ファイル数	インストール先ディレクトリ
README1.DOC	「付属ディスク1」の説明ファイル	X	866	――	―	――
DEPTH100.LZH	Super Depth	F	75268	189823	11	¥BIO100¥DEPTH
FINAL030.LZH	Super Depth 2 "Finalty"	F	46087	101734	2	¥BIO100¥FINALTY
CX92_100.LZH	Carax'92	F	44119	105902	3	¥BIO100¥CARAX
GGL2_100.LZH	GOGGLE-II	F	58379	118317	2	¥BIO100¥GOGGLE2
TWINS110.LZH	TWINS	F	91045	203982	20	¥BIO100¥TWINS
DYNAMO16.LZH	Dynamo	F	337919	890941	15	¥BIO100¥DYNAMO
EFORTH07.LZH	eFORTH	F	15245	32294	5	¥BIO100¥EFORTH
C2GP100.LZH	CarII GRANDPRIX	F	106147	275257	7	¥BIO100¥C2GP
C2RANK.LZH	CarII GRANDPRIX公式集計ツール&データ集	F	28682	37718	5	¥BIO100¥C2RANK
C2ED100.LZH	CarII GRANDPRIX専用コースエディタ	F	30056	56489	4	¥BIO100¥C2ED
ROLL090B.LZH	ろりろりろーりんぐ	F	61311	178520	19	¥BIO100¥ROLLING
METYS100.LZH	metys's SnowWars	F	91252	221164	5	¥BIO100¥METYS
MAOIX.EXE	インストーラ	X	91249	――	―	――
BIO100.SUP	インストーラ用データファイル	X	20195	――	―	――
BIOLOGO.EXE	インストーラ用タイトル表示プログラム	X	10702	――	―	――
MKRMDIR.COM	インストーラ用ツール	X	1337	――	―	――
LHA.EXE	書庫管理ツールLHA(プログラム本体)	F	34445	――	―	――
LHA213.EXE	書庫管理ツールLHA(自己展開形式アーカイブ)	F	42946	78240	5	――

●付属ディスク2

ファイル名	名称	種別*	収録ファイルサイズ(バイト)	展開時総ファイルサイズ(バイト)	展開時ファイル数	インストール先ディレクトリ
README2.DOC	「付属ディスク2」の説明ファイル	X	960	――	―	――
KANI123.LZH	蟹味噌	F	46099	98942	10	¥BIO100¥KANI
GS100.LZH	Gemini Snake	F	42251	89108	8	¥BIO100¥GSNAKE
GETS.LZH	GETS!	F	33943	75600	2	¥BIO100¥GETS
MOG003.LZH	mogler (moglerシリーズI)	F	32288	51687	6	¥BIO100¥MOGLER
FLIXX100.LZH	FLIXX (moglerシリーズII)	F	32027	75243	6	¥BIO100¥FLIXX
POY100.LZH	POY (moglerシリーズIII)	F	50646	247324	6	¥BIO100¥POY
MARKA1.LZH	舞瑠華I	F	258028	435958	38	¥BIO100¥MARKA1
YY.LZH	ある勇者の憂鬱	F	19452	40140	2	¥BIO100¥YY
DADA.LZH	ダ゛ダ゛	F	20516	41138	2	¥BIO100¥DADA
TURB1.LZH	TURB第1話	S	57076	210317	10	¥BIO100¥TURB
TURB2.LZH	TURB第2話	S	54315	189617	6	¥BIO100¥TURB
TURB3.LZH	TURB第3話	S	63472	247284	8	¥BIO100¥TURB
STB120.LZH	戦国TURB	F	169392	437102	8	¥BIO100¥STURB
BIOHJA.LZH	英雄戦隊バイオージャ	F	230611	325071	3	¥BIO100¥BIOHJA
MKRMDIR.COM	インストーラ用ツール	X	1337	――	―	――
LHA.EXE	書庫管理ツールLHA(プログラム本体)	F	34445	――	―	――

*:"F"(フリーソフトウェア)、"S"(シェアウェア)、"X"(その他)

GAME REFERENCE

ゲームリファレンス

ここでは、付属ディスクに収録したゲーム24本と関連ツール2本について、それぞれの作者自身に解説してもらいました。基本的に、各ソフトのドキュメントファイルを読まなくても遊べるはずです。隠しオプションや裏技なども公開してくれているのでお見逃しなく！（編集部）

シューティング

ドライビング

その他のアクション

パズル

ロールプレイング

アドベンチャー

ゲーム関連ツール

本格的横スクロールシューテングゲーム
Super Depth 2 “Finalty”

スーパーデプス2 “ファイナリティ”
【種別】SHOOTING
【収録バージョン】Ver.0.30（テスト版）
【作者】プログラム　alty, iR
　　グラフィックス　tacox, alty, fin, Ascomoid
　　音楽／音響　fin
【対応機種】PC-9801VF以後（XA, LT, HAを除く。VF, VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要）。ただし、CPUは最低でも386(16MHz)程度が望ましい。
動作確認＝PC-9801RA
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【対応周辺装置】FM音源ボードのジョイスティック
【対応MS-DOSバージョン】MS-DOS Ver.3.3/5.0
（動作確認＝Ver.3.3B）
【アーカイブファイル】FINAL030.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種別	内容
FINALTY.DOC	T	マニュアル
FINALTY.EXE	B	ゲーム本体

Super Depthの続編です。戦闘機Finaltyを操縦して襲いかかる敵を倒しながら進んでいく、横スクロールタイプのシューティングゲームです。パワーアップアイテムや貯め撃ちなどを駆使して、ボスをやっつけましょう。なお、本書に収録したものは、制作途中のテストバージョンです。

実行にあたっての注意

「VSYNC割り込み」というものを使用しているので、これを使用する常駐プログラムとは相性の悪い場合もあります。また、実行するにはかなりの空きメモリを必要とします。メモリ不足などでうまく動かないときは、日本語入力FEPや常駐プログラムを外して起動してみてください。

起動方法

Super Depth 2 “Finalty”のインストール先ディレクトリ（標準設定では“¥BIO100¥FINALTY”）にカレントディレクトリを移動してください*。

*インストール先ディレクトリにパスが通してあれば、どのディレクトリからでも実行可能です。なお、本ゲームの実行に必要なファイルはFINALTY.EXEだけなので、すでにパスの通っているディレクトリにこのファイルを移しても、任意のディレクトリから実行できるようになります。

本ゲームを起動するには、MS-DOSプロンプト（“A>”など）に続いて、
A>FINALTY
と入力してください。オプションはありません。

操作方法

■メニュー画面

起動するとBio_100%のロゴが表示され、続いてメニュー画面が表示されます。メニュー画面では、カーソルキーの↑↓またはテンキーの2 8で次の表のどれかを選択し、スペースキーまたはZ Xで確定してください。

GAME START	ゲームを開始する
QUIT	終了する

メニュー画面でQまたはESCを押すと終了します。〈GAME START〉を選択するとゲーム開始です。

■プレー画面

プレー画面の構成は次ページ右上のとおり。

27

●この表示のあるゲーム(《Super Depth “Finalty”》および《eFORTH》)は、Bio_100%の最新ゲームのサワリをお楽しみいただくため、作者の許可を得て開発中のテスト版を特別に収録したものです。完成版へのバージョンアップサービスは行ないません。

●各ゲームの作者が想定した対応機種と、作者が実際に動作確認した機種とを表示します。

●各ゲームの作者が想定した対応バージョンと、作者が実際に動作確認したバージョンとを表示します。

●アーカイブファイルに収録されているファイルの一覧表です。「種別」欄は、
“T”……テキストファイル（マニュアルやデータなど）
“B”……バイナリファイル（プログラムやデータなど）
となっています。テキストファイルの内容は、MS-DOSのMOREコマンドやテキストエディタなどで読むことができます。

●ゲームの内容と操作方法について説明します。「実行にあたっての注意」「起動方法」「操作方法」「アドバイス」から構成されています。

●ゲーム起動時の書式と、指定できるオプションの一覧表です。書式中で、大文字表記のもの（“DEPTH”や“-X”など）はそのまま打ち込み、〈 〉で囲まれた小文字表記のもの（“〈stage〉”や“〈wait〉”など）は適当な数字に置き換えてください。また、[ ]で囲まれた部分は省略可能です。

●起動オプション一覧表

GOGGLE2 [-W〈wait〉] [-B] [-P361] [-D] [-M〈mission〉]

-W〈wait〉	ゲーム速度を変更する 〈wait〉は1～9の数字で指定のこと（数字が大きいほどゲーム速度は遅くなる）。デフォルトは4
-B	プレー中のキー操作で、バック（後退）の左右方向を逆転する
-P361	特殊オプション-D, -Mが使えるようにする。このオプションは特殊オプションより先に指定すること
-D	自機が無敵になる
-M〈mission〉	ミッション（面）をセレクトする 〈mission〉は1～14の数字で指定のこと

＊印は隠しオプション

●キー操作一覧表

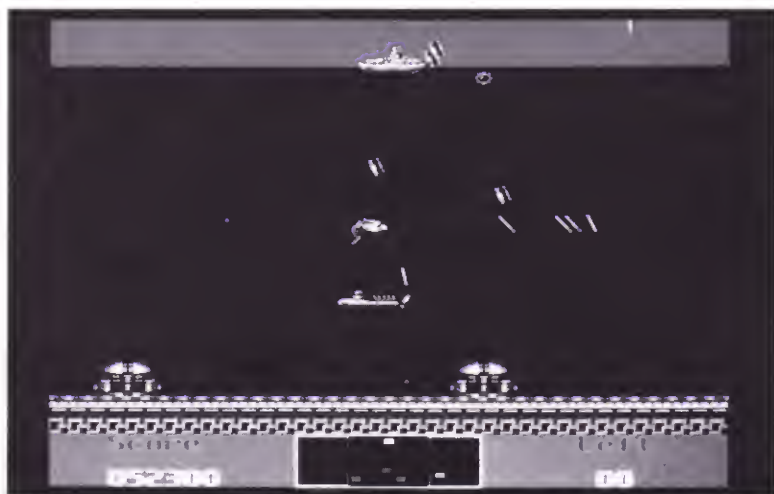
前後進	8 2（テンキー）↑ ↓ ↑ ↓
左右回転	4 6（テンキー）← → ← →
通常弾発射	Z A リターンキー
グレネード発射	X B スペースキー
ポーズ(一時停止)	ESC
ゲーム再開	ポーズ中に ESC
ワイヤーフレーム表示オン／オフ	ポーズ中に W
終了	ポーズ中に Q

＊ ジョイスティック

●プレー中に使用するキーをまとめたものです。ジョイスティックについては、次のように表示しています。
↑ ↓ ← → …コントロールレバー
A ……………トリガーボタン(Aボタン)
B ……………　〃　（Bボタン）

海、空、宇宙を舞台とする戦艦シューティングゲーム

Super Depth

フリーソフトウェア大賞
(FSP'92)
アミューズメント部門賞受賞

スーパーデプス

【種別】SHOOTING
【収録バージョン】Ver.1.00
【作者】プログラム　：alty
　　　　シナリオ　：tacox
　　　　グラフィックス：tacox, alty
　　　　音楽／音響　：fin, CLAUDE
【対応機種】PC-9801VF以後（XA, LT, HAを除く。VF, VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要)。ただし、CPUは最低でも286(10MHz)程度が望ましい。動作確認=PC-9801RA/VX/DA
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【対応周辺装置】FM音源ボードのジョイスティック
【対応MS-DOSバージョン】Ver.3.3/5.0
　（動作確認=Ver.3.3B)
【アーカイブファイル】DEPTH100.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種別	内容
DEPTH.DOC	T	マニュアル
DEPTHBGM.DOC	T	BGMライナーノーツ
DEPTH.EXE	B	ゲーム本体
DEPTH.BGM	T	BGMデータ
DEPTH.C*	B	キャラクタデータ
DEPTH.BOS	B	キャラクタデータ
DEPTH.EFS	T	効果音データ
DEPTH.FNT	B	フォントデータ
DEPTH.SCR	T	トップレコードデータ

戦艦が海、空、宇宙のフィールドを戦い抜くパラレルシューティングゲームです。攻撃方法が各フィールドで違うので、一粒で三度美味しい内容になっています。レーダーを活用することが全面クリアへの近道です。感動のエンディングが用意されています。

実行にあたっての注意

「VSYNC割り込み」というものを使用しているので、これを使用する常駐プログラムとは相性の悪い場合もあります。また、実行するにはかなりの空きメモリを必要とします。メモリ不足などでうまく動かないときは、日本語入力FEPや常駐プログラムを外して起動してみてください。

起動方法

Super Depthのインストール先ディレクトリ（標準設定では"¥BIO100¥DEPTH")にカレントディレクトリを移動してください。*

＊：インストール先ディレクトリにパスが通してあれば、どのディレクトリからでも実行可能です。ただし、Super Depthの関連ファイルはすべて同じディレクトリにまとめておいてください。関連ファイルを別々のディレクトリに分散させてしまうと正常に起動できなくなります。なお、トップレコードデータファイルDEPTH.SCRが同じディレクトリにない場合は自動的に生成されます。

Super Depthを起動するためには、MS-DOSプロンプト("A>"など)に続いて、

A>DEPTH ［オプション］

という形式で入力してください（通常はオプションをつける必要はありません)。オプションは次ページ左上の表のとおり。

特殊オプションを指定して起動する例を次に示します。

A>DEPTH -P810 -S12 -H99 -B

この起動例だと、「12面からスタート、

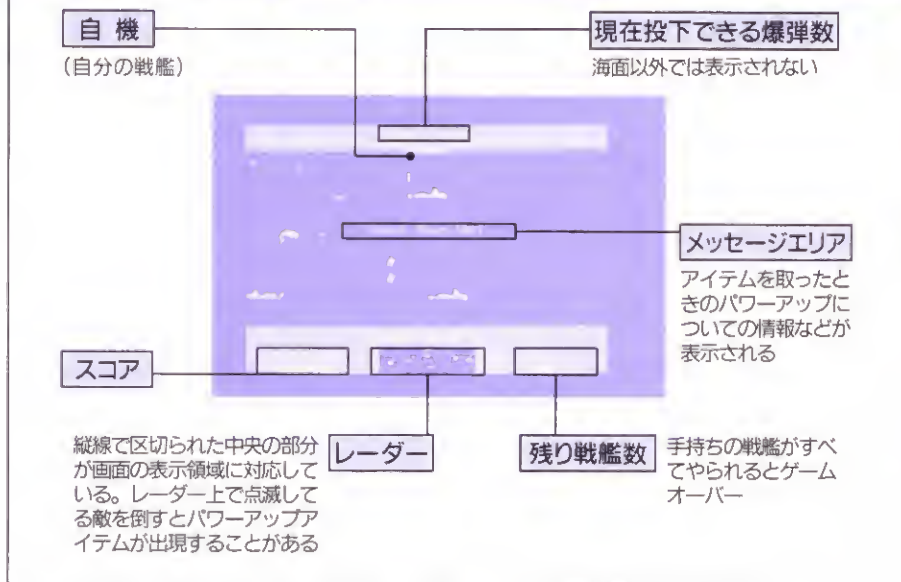
●起動オプション一覧表

DEPTH　[-X] [-G] [-P810] [-S〈stage〉] [-H〈hoyuu〉] [-W〈wait〉] [-B]

オプション	説明
-X	ジョイスティックを利用する場合など、トリガの左右が逆になっているときに指定する
-G	GDCのクロックを強制的に2.5MHzにする。PC-9801VMでプレー中に画面がおかしくなったときはこのオプションを試してみること
-P810	特殊オプション-S、-H、-W、-Bが使えるようにする。このオプションは特殊オプションより先に指定すること
-S〈stage〉	開始するステージを〈stage〉で指定する。〈stage〉は1～12の数字で指定のこと
-H〈hoyuu〉	自戦艦の初期保有数を〈hoyuu〉で指定する。〈hoyuu〉は1～99の数字で指定のこと
-W〈wait〉	ゲーム速度を〈wait〉で指定する。〈wait〉は1～9の数字で指定のこと（数字が大きいほどゲーム速度は遅くなる）。このオプションを指定しない場合のデフォルト設定は5となっている
-B	4面、8面、12面に出現するボスキャラを、爆弾一発だけで倒せるようになる

＊は隠しオプション

自機が99機、ボスキャラが一発で死ぬ」という設定になります。最初はこれらの特殊オプションを使用せず、普通にゲームを楽しみましょう。特殊オプションは、行き詰まったり、どうしてもエンディングが見たい場合などに使ってください。

▲Super Depthのメニュー画面

操作方法

■メニュー画面とトップレコード画面

起動するとBio_100%のロゴが表示され、続いてメニュー画面が表示されます。メニュー画面では、カーソルキーの↑↓またはテンキーの2 8で次の表のどれ

GAME START	ゲームを開始する
RECORD	トップレコードに移る
QUIT	終了する

かを選択し、スペースキーまたはZ Xで確定してください（以下、項目を選択する場合の基本操作はすべて同様です）。

メニュー画面とトップレコード画面では、QまたはESCを押せば終了します。トップレコード画面からメニュー画面に戻るためには、それ以外のキーを押してください。

メニュー画面で〈GAME START〉を選択するとゲーム開始です。

■プレー画面

プレー画面の構成は上の図のとおりです。また、ゲーム中の操作は下の表のとおりです。なお、QまたはESCでポーズ画面が表示されたところで再度Qを押すと、Super Depthを強制的に終了できます。

●キー操作一覧表

操作	キー
左右移動	4 6（テンキー） ← → ← →
上下移動（宇宙面、ボス面のみ）	2 8（テンキー） ↑ ↓ ↑ ↓
左攻撃	Z A スペースキー
右攻撃	X B リターンキー
ポーズ(一時停止)	Q ESC
ゲーム再開	ポーズ中にESC
終了	ポーズ中にQ

＊ ：ジョイスティック

Super Depth

●パワーアップアイテムの種類

色	機　能
青	戦艦のスピードアップ
赤	一度に撃てる玉数のアップ
緑	弾のスピードアップ
紫	3 WAY SHOT(海面ではWABE BOMB)
黄	フラッシュボム
水色	フルパワー
白	残り戦艦 1 機補給

ステージは海面、空面、宇宙面、ボス面の 4 面が用意されています。各面では、一定数の敵を倒すと次の面へ進めるようになっています。 4 面のステージを 3 周(つまり12面までクリア)すると全面クリアとなり、エンディングが表示されます。

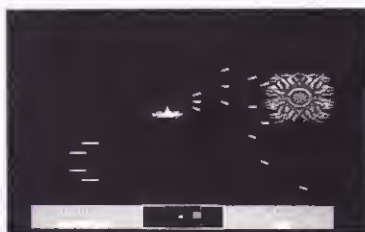
レーダーを利用すれば、画面外から迫って来る敵を狙い打ちして倒すこともできます。レーダー上で点滅している敵を倒すと、パワーアップアイテムが出現する場合があります。アイテムには上の表の 7 種類があります。

アイテムを取ると戦艦は強くなりますが、敵の攻撃も強くなるので注意してください。

●Super Depthのステージ構成

❶海面
海中から攻撃してくる敵を、海上から水中爆弾を投下してやっつける面です。この面では戦艦は左右にのみ動きます。同時に投下できる爆弾の数には限りがあるので注意（これは他の面でも同じ)。海面に限り、画面中央上に「現在投下できる爆弾数」が表示されます。

❷空面
空から攻撃してくる敵を、海上から上方向ショットでやっつける面です。この面でも戦艦は左右にのみ動きます。

❸宇宙面
宇宙空間で縦横無尽に迫り来る敵を、横方向ショットでやっつける面です。この面では戦艦は上下左右に動けます。左右に動くと画面が横方向にスクロールします。左右の動きには慣性がかかっており、一度動き出すと反対方向のキーを押すまでその方向に動き続けます。

❹ボス面
この面も宇宙空間が舞台ですが、ボスキャラとの闘いの面です。ボスの弱点を攻撃して倒してください。この面でも戦艦は上下左右に動きますが、画面は左右にスクロールせず、また慣性もかかっていません。

■ゲームオーバーと名前入力画面

手持ちの戦艦がすべてやられるとゲームオーバーです。出したスコアがハイスコアトップ10にランク入りした場合は、自分の名前を入力できます。

名前を入力する際には、カーソルキー[↑][↓][←][→]またはテンキー[2][4][6][8]で文字を選択し、スペースキーまたは[Z][X]で 1 文字ずつ確定していきます。

▲名前入力画面で名前を登録しているところ

入力した文字を修正したい場合は、〈←〉〈→〉アイコンを選択してカーソルを移動してください。文字の入力が終わったら、〈END〉アイコンを選択します。なお、この画面で[Q]または[ESC]を押せば、名前入力をスキップすることもできます。名前入力を終了（またはスキップ）すると、メニュー画面に戻ります。

アドバイス

このゲームは、左右への攻撃を使い分けることがポイントです。海面や空面では、左右のどちらから攻撃してもあまり変わりがないように思えますが、このゲームは弾の速度が遅いため、狙って撃つよりもまんべんなく撃つことが重要なのです。

また、アイテムを取ることももちろん重要です。レーダーを利用して、アイテムを出す敵を確実にやっつけてパワーアップしていってください。宇宙面では、アイテムを出す敵に接近して、効率よくパワーアップしましょう。　(alty)

本格的横スクロールシューテングゲーム
Super Depth 2 “Finalty”

スーパーデプス2 “ファイナリティ”

【種別】SHOOTING
【収録バージョン】Ver.0.30（テスト版）
【作者】プログラム　：alty, iR
　グラフィックス：tacox, alty, fin, Ascomoid
　音楽／音響　：fin
【対応機種】PC-9801VF以後（XA，LT，HAを除く。VF，VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要）。ただし、CPUは最低でも386(16 MHz）程度が望ましい。
動作確認＝PC-9801RA
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【対応周辺装置】FM音源ボードのジョイスティック
【対応MS-DOSバージョン】MS-DOS　Ver.3.3/5.0
（動作確認＝Ver.3.3B）
【アーカイブファイル】FINAL030.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種　別	内　容
FINALTY.DOC	T	マニュアル
FINALTY.EXE	B	ゲーム本体

Super Depthの続編です。戦闘機Finaltyを操縦して襲いかかる敵を倒しながら進んでいく、横スクロールタイプのシューティングゲームです。パワーアップアイテムや貯め撃ちなどを駆使して、ボスをやっつけましょう。なお、本書に収録したものは、制作途中のテストバージョンです。

実行にあたっての注意

「VSYNC割り込み」というものを使用しているので、これを使用する常駐プログラムとは相性の悪い場合もあります。また、実行するにはかなりの空きメモリを必要とします。メモリ不足などでうまく動かないときは、日本語入力FEPや常駐プログラムを外して起動してみてください。

起動方法

Super　Depth 2 “Finalty”のインストール先ディレクトリ（標準設定では“¥BIO100¥FINALTY”）にカレントディレクトリを移動してください。*

＊：インストール先ディレクトリにパスが通してあれば、どのディレクトリからでも実行可能です。なお、本ゲームの実行に必要なファイルはFINALTY.EXEだけなので、すでにパスの通っているディレクトリにこのファイルを移しても、任意のディレクトリから実行できるようになります。

本ゲームを起動するには、MS-DOSプロンプト（“A>”など）に続いて、

A>FINALTY

と入力してください。オプションはありません。

操作方法

■メニュー画面

起動するとBio_100%のロゴが表示され、続いてメニュー画面が表示されます。メニュー画面では、カーソルキーの↑↓またはテンキーの2 8で次の表のどれかを選択し、スペースキーまたはZ Xで確定してください。

メニュー画面でQまたはESCを押すと終了します。〈GAME　START〉を選択するとゲーム開始です。

GAME START	ゲームを開始する
QUIT	終了する

■プレー画面

プレー画面の構成は次ページ右上のとおり、

●パワーアップアイテムの種類

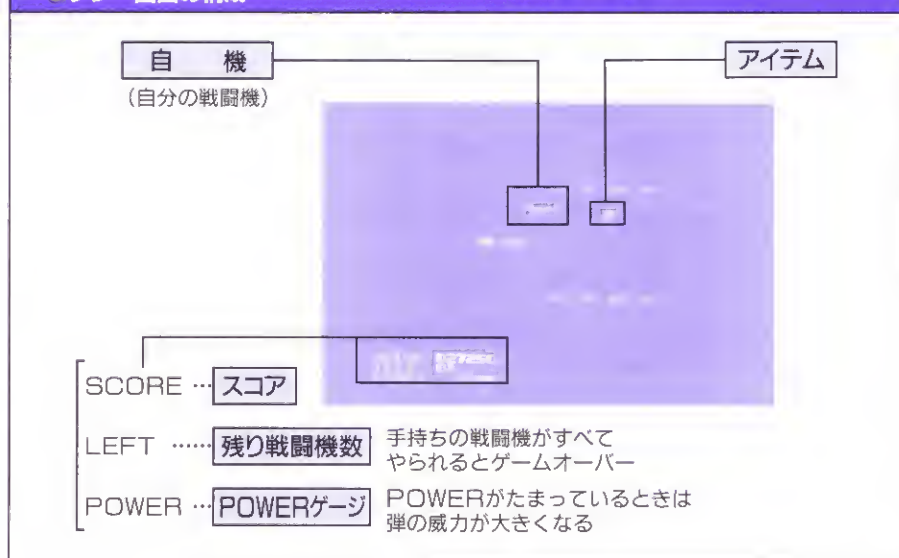
色	機　能
青	スピードアップ(4段階)
赤	バリア(2段階)。敵や敵の弾に当たるとバリアがなくなってしまう。2段階パワーアップすると、地上などに当たっても跳ね返されるだけで死ななくなる
黄	ワイドショット(2段階)。2段階パワーアップすると、3WAY SHOTになる
灰色	ミサイル(2段階)。2段目では上方向にも撃てるようになる

●プレー画面の構成

▲“Finalty”の暫定的なメニュー画面

また、プレー中の操作は右下の表のとおりです。

ゲーム開始直後は、ショットによる攻撃だけが可能であり、ミサイルを撃つことはできません。ミサイルのアイテム(後述)を取ることによって、ミサイル攻撃が可能になります。

このゲームでは「貯め撃ち」という技が使えます。自機Finaltyがショットを撃たない状態でいるとPOWERゲージがだんだん上がってきます。ショットを撃つとPOWERゲージに応じた威力の弾が発射される仕組みになっています。ショットを撃つたびにPOWERゲージがクリアされます。

ゲームは右方向にスクロールしながら展開していきます。出現する敵をやっつけましょう。自機の背後から迫る敵がいたり、突然ワープしてくる敵もいるので注意してください。またSuper Depthと同様に、特定のキャラをやっつけるとパワーアップアイテムを出すことがあります。アイテムには次の4種類があります。

本バージョンは開発途上のテスト版であり、2面までしか用意されていません。2面クリアすると1面に戻ります。

自機Finaltyは3機用意されています。すべてのFinaltyがやられてしまうとゲームオーバーです。

▲1面ボスに3WAY SHOTを発射！

▲2面ボス登場

アドバイス

貯め撃ちは効果的です。各面の最後にいる小ボスなどは貯め撃ちで楽に倒せますが、貯めに専念しすぎてやられないようにしましょう。またスクロールは少し速めなので、2面では地面や壁にぶつからないよう、スピードアップなどのアイテムを確実に取っていきましょう。確実にパワーアップするためには、敵の出現パターンを覚えることが重要です。(alty)

●キー操作一覧表

操作	キー
上下左右移動	2 8 4 6 (テンキー) ↑ ↓ ← → ↑ ↓ ← → (ジョイスティック)
ショット攻撃	Z A スペースキー
ミサイル攻撃	X B リターンキー
メニュー画面に戻る	Q ESC

※ ▬ : ジョイスティック

爽快なタイムトライアルシューティングゲーム

Carax'92

キャラエックス92

【種別】SHOOTING
【収録バージョン】Ver.1.00
【作者】プログラム　　：alty
　　　　グラフィックス：tacox, alty
　　　　音楽／音響　　：fin
【対応機種】PC-9801VF以後（XA, LT, HAを除く。VF, VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要）。ただし、CPUは最低でも286(10MHz) 程度が望ましい。動作確認=PC-9801RA
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【対応周辺装置】FM音源ボードのジョイスティック
【対応MS-DOSバージョン】MS-DOS Ver.3.3/5.0（動作確認=Ver.3.3B)
【アーカイブファイル】CX92_100.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種　別	内　容
CX92.DOC	T	マニュアル
CX92.EXE	B	ゲーム本体
BIO_100%.CM	T	Bio_100% Test StageのCM

宇宙空間で迫り来る敵を、限られた時間のなかでできるだけ多く倒してスコアを競うシューティングゲームです。BONUS TIMEなどのルールもあるので、高得点を出すには高度なテクニックが要求されます。Car II GRANDPRIX(P. 44)でおなじみの車が登場します。

実行にあたっての注意

「VSYNC割り込み」というものを使用しているので、これを使用する常駐プログラムとは相性の悪い場合もあります。また、実行するにはかなりの空きメモリを必要とします。メモリ不足などでうまく動かないときは、日本語入力FEPや常駐プログラムを外して起動してみてください。

起動方法

Carax'92のインストール先ディレクトリ(標準設定では"¥BIO100¥CARAX92")にカレントディレクトリを移動してください。*

＊：インストール先ディレクトリにパスが通してあれば、どのディレクトリからでも実行可能です。なお、本ゲームの実行に必要なファイルはCX92.EXEだけなので、すでにパスの通っているディレクトリにこのファイルを移しても、任意のディレクトリから実行できるようになります。トップスコアラーファイルCX92.SCRがCX92.EXEと同じディレクトリにある場合は、そのデータを読み込みます。このファイルがない場合には自動的に生成されます。

Carax'92を起動するためには、MS-DOSプロンプト("A>"など）に続いて、

A>CX92

と入力してください。オプションはありません。

操作方法

■メニュー画面とトップスコアラー画面

起動するとBio_100%ロゴが表示されて、続いてメニュー画面が表示されます。メニュー画面では、カーソルキーの↑↓またはテンキーの2 8で次の表のどれかを選択し、スペースキーまたはZ Xで確

GAME START	ゲームを開始する
RECORD	トップスコアラー画面
QUIT	終了する

●得点一覧表

敵	待機中	攻撃中	ダメージ	回転
Green	100	200	—	—
Blue	200	400	—	—
Red	300	600	—	—
Gray	400	800	50	—
Yellow	500	1000	100	2000

●BONUS TIME一覧表

HIT RATIO(攻撃のヒット率)	加速時間
70%～79%	5 秒
80%～89%	7 秒
90%～99%	10秒
100%	15秒

定してください。

メニュー画面とトップスコアラー画面では、Qまたは ESC を押せば終了します。トップスコアラー画面からメニュー画面に戻るためには、それ以外のキーを押してください。

■プレー画面

メニュー画面で〈GAME START〉を選択するとプレー開始です。プレー画面の構成は右の図のとおりです。

プレー中の操作は「キー操作一覧表」のとおりです。ゲームが始まったら、襲いかかるCarax(敵機)を制限時間(3分間)の間にできるだけたくさんやっつけてください。すべての敵をやっつけると次の

▲Carax'92のメニュー画面

●キー操作一覧表

上下左右移動	2 8 4 6 (テンキー) ↑ ↓ ← → ↑ ↓ ← → ※
攻撃	Z X A B スペースキー リターンキー
メニュー画面に戻る	Q ESC

※ ▬ ：ジョイスティック

レベル（面）へ進みます。

自機の数には制限がありませんが、自機がやられるたびに残り時間から10秒引かれてしまいます。敵のCaraxは5種類あり、やっつけたときの得点は「得点一覧表」のとおりです。

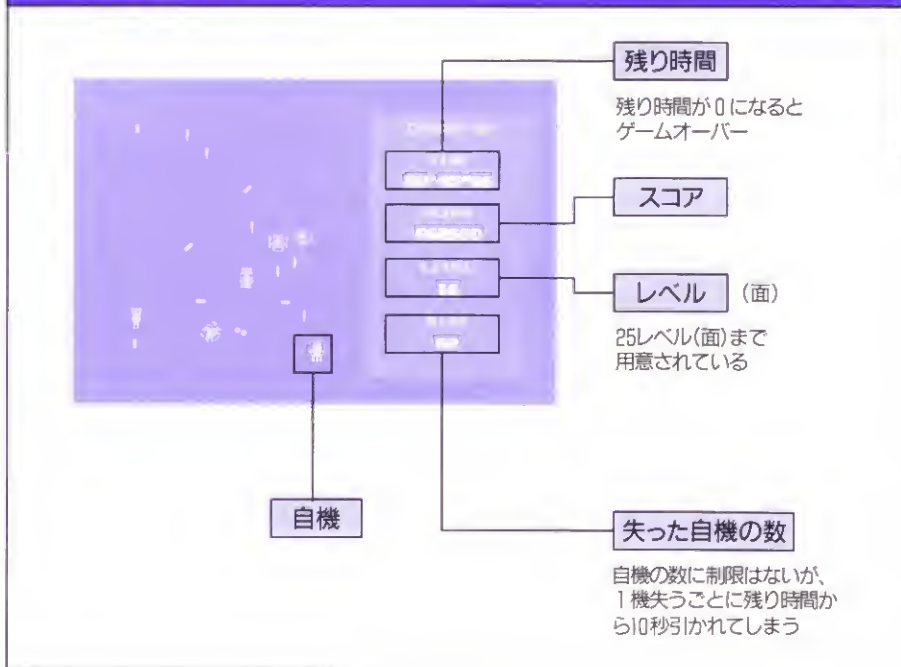
各レベルをクリアしたときに、そのレベルでのHIT RATIOが70%以上の場合は、「BONUS TIME一覧表」のようなBONUS TIMEが残り時間に加算されます。

■ゲームオーバーと名前入力画面

制限時間がなくなるとゲームオーバーです。出したスコアがハイスコアトップ10にランク入りした場合は、自分の名前を入力できます。

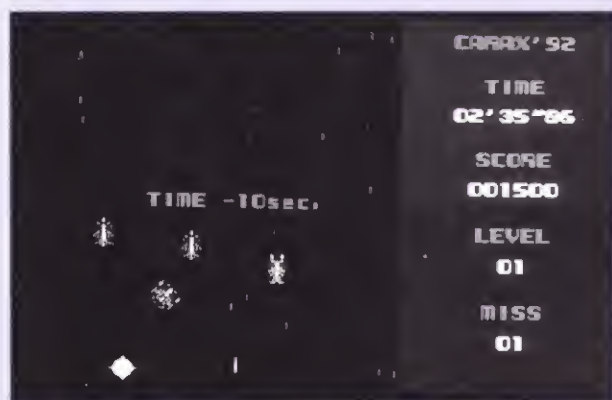
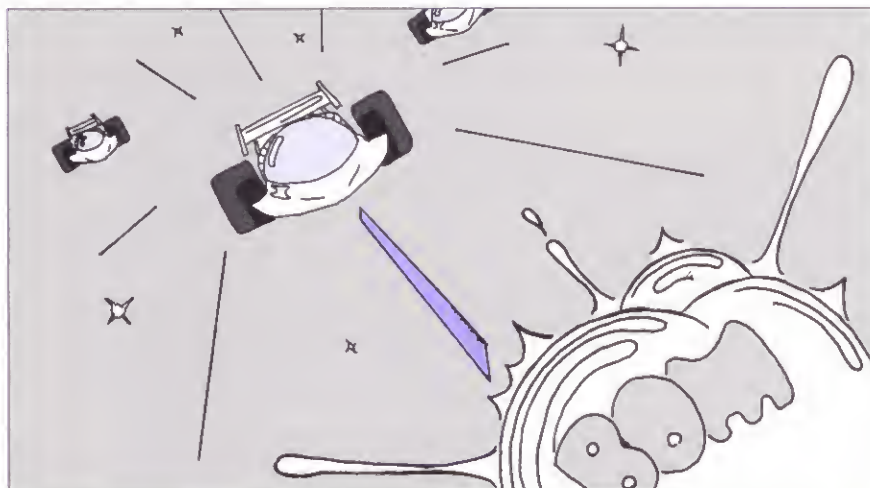
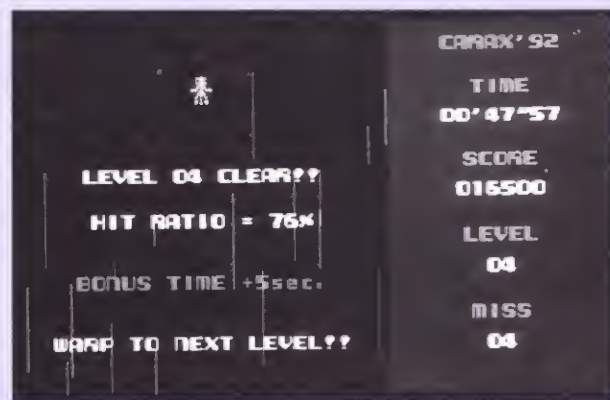
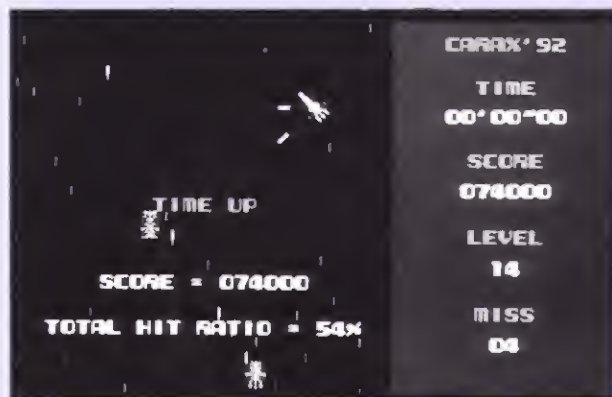
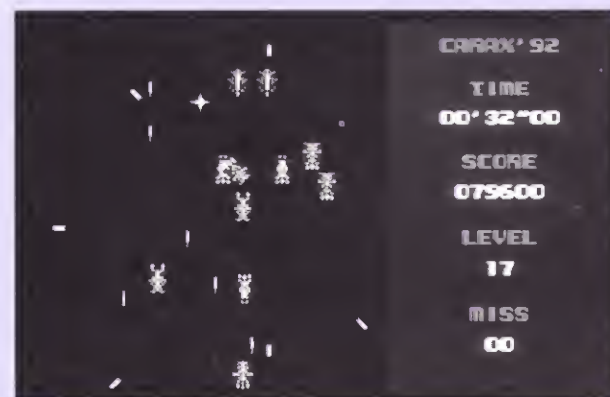
名前を入力する際には、カーソルキー↑↓←→またはテンキー2 4 6 8で文字を選択し、スペースキーまたはZ Xで1文字ずつ確定していきます。入力した文字を修正したい場合は、〈←〉〈→〉アイコンを選択してカーソルを移動してください。文字の入力が終わったら、〈END〉アイコンを選択します。なお、この画面でQまたはESCを押せば、名前入力をス

▲名前入力画面で名前を登録しているところ

●プレー画面の構成

キップできます。名前入力を終了（またはスキップ）すると、メニュー画面に戻ります。

アドバイス

敵機の攻撃中にやっつければ大きな得点となりますが、時間制限もあるので、いちいち攻撃してくるのを待っていては時間のロスとなり、スコアも伸びません。そのへんはバランス感覚が必要となります。

BONUS TIMEとして得られる時間はわずかなものですが、最初のほうのレベルで時間を稼いでおくとスコアにかなり影響してきます。とはいっても、BONUS TIMEを狙うあまりクリアに時間がかかりすぎては意味がないので、BONUS TIME狙いの面をあらかじめ決めておき、メリハリのあるプレーをするとよいでしょう。 (alty)

▲自機がやられると制限時間が10秒減ってしまう

▲各レベルでHIT RATIOが70%以上のときはBONUS TIMEが加算される

▲制限時間になるとゲームオーバー

▲17面で敵を１機やっつけたところ

高速&流麗に回転する2Dタンクアクションゲーム

GOGGLE-II

ガグルツー

【種別】SHOOTING
【収録バージョン】Ver.1.00
【作者】プログラム　：steelman, femy
　　　　グラフィックス：steelman, femy
　　　　音楽　　　：fin
　　　　音源ドライバ　：NEW
【対応機種】PC-9801VF以後（XA, LT, HAを除く。VF,VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要）。ただし、CPUは最低でも386SX（16MHz）程度が望ましい
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【対応周辺装置】FM音源ボード
【対応MS-DOSバージョン】MS-DOS Ver.3.3/5.0
【アーカイブファイル】GGL2_100.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種　別	内　容
GOGGLE2.DOC	T	マニュアル
GOGGLE2.EXE	B	実行ファイル

ガグル軍の最新鋭戦車GOGGLEを縦横無尽に操って、戦略的に敵をやっつけていきます。

アイテムで通常弾をパワーアップさせ、障害物をうまく利用し、強力なグレネードをうまく使って、全14ミッションを見事生き抜くことができるか!?

自機を中心に、敵や地形がスムースにぐりぐり回ってしまうのがこのゲームの見どころです。

実行にあたっての注意

「VSYNC割り込み」「タイマー割り込み」「FM音源割り込み」を使用しているので、これらに関係した常駐プログラムとは相性の悪い場合もあります。また、実行するにはかなりの空きメモリを必要とします。メモリ不足などでうまく動かないときは、日本語入力FEPや常駐プログラムを外して起動してみてください。

大量のデータを読み書きするので、フロッピーディスク上での実行はお勧めできません。ハードディスクやRAMディスクなど、なるべく高速なドライブ上でお楽しみください。

起動方法

GOGGLE-IIのインストール先ディレクトリ（標準設定では"¥BIO100¥GOGGLE2"）にカレントディレクトリを移動してください。*

＊：インストール先ディレクトリにパスが通してあれば、どのディレクトリからでも実行可能です。なお、本ゲームの実行に必要なファイルはGOGGLE2.EXEだけなので、すでにパスの通っているディレクトリにこのファイルを移しても、任意のディレクトリから実行できるようになります。

GOGGLE-IIを起動するためには、MS-DOSプロンプト（"A>"など）に続いて、

A>GOGGLE2　［オプション］

という形式で入力します（通常はオプションをつける必要はありません）。オプションは次ページ左下の表のとおりです。

初めて起動したときには、GOGGLE2.EXEのあるディレクトリにGOGGLE2.BG0から.BG9までの10個のファイルを作ります。その際に多少時間がかかりますが、一度だけなので我慢してください。2回目以降の起動の際は、この10個のファイルを読み込むので、消さないでとっておきましょう。また、GOGGLE2.EXE

●アイテムの種類

種類	機能
(N)	ノーマルショット（前方に発射、連射力大、プレイ開始時点での設定）
(T)	テイルショット（前方と後方に同時発射、連射中）
(D)	デュアルショット（前方に2発同時発射、連射力小）
(E)	エネルギーパック（エネルギー20%回復）
(B)	バリアー（敵の弾を6発防ぐ）

を初めて起動したときには、GOGGLE 2.SCRというスコア記録ファイルも作成されます。

操作方法

■タイトル画面

起動するとBio_100%のロゴが表示され、続いてタイトル画面が表示されます。ここで、X Zのいずれかを押すとゲームが始まります。ESCを押すとプログラムが終了してMS-DOSに戻ります。

■プレー画面

プレー画面の構成は右上の図のとおりです。また、プレー中の操作は右下の表のとおりです。テンキーまたはカーソルキーで自機を操作します。8↑で前進、2↓で後進、4←で左回転、6→で右回転です。同時に押せば回転しながら移動することもできます。

Xで通常弾、Zでグレネードを発射します。グレネードは攻撃範囲も広くて強力ですが、エネルギーを10%も消費するので使いすぎは禁物です。

ESCでポーズ（一時停止）します。ポーズを抜ける際にもESCを押してください。ポーズ中にQを押すとゲームを終了します。ポーズ中にWを押してからポー

▲GOGGLE-IIのタイトル画面

●プレー画面の構成

情報表示エリア　自機と敵機のエネルギーレベル、自機のスコアとレベルを表示する

レーダー　一番内側の円が戦闘表示エリアの範囲に相当する

自機　自分の操縦するタンク

戦闘表示エリア　自機を中心に背景がスクロールする

▲1面のデカキャラを爆破！

●キー操作一覧表

操作	キー
前後進	8 2（テンキー） ↑ ↓ ↑ ↓
左右回転	4 6（テンキー） ← → ← →
通常弾発射	Z A リターンキー
グレネード発射	X B スペースキー
ポーズ(一時停止)	ESC
ゲーム再開	ポーズ中に ESC
ワイヤーフレーム表示オン／オフ	ポーズ中に W
終了	ポーズ中に Q

※ ▬ ：ジョイスティック

●起動オプション一覧表

GOGGLE2 [-W<wait>] [-B] [-P361] [-D] [-M<mission>]

オプション	内容
-W<wait>	ゲーム速度を変更する。<wait>は1～9の数字で指定のこと（数字が大きいほどゲーム速度は遅くなる）。デフォルトは4
-B	プレー中のキー操作で、バック（後退）の左右方向を逆転する
-P361	特殊オプション-D、-Mが使えるようにする。このオプションは特殊オプションより先に指定すること
-D	自機が無敵になる
-M<mission>	ミッション（面）をセレクトする。<mission>は1～14の数字で指定のこと

※は隠しオプション

GOGGLE-Ⅱ

▲アイテム(N)が出現したところ

▲かっこいい名前入力画面

ズを抜けると、障害物がワイヤーフレーム表示になります。286以下の遅いマシンの人には有効でしょう。もう一度同じ操作をすれば、ワイヤーフレーム表示は解除されます。

画面右側に赤く〈HEAVY！〉と表示される場合があります。これは「そのマシンにとって処理が重すぎる」ことを示しています。この表示が出たときは、先ほど説明したワイヤーフレーム表示にしたほうが、より快適にプレーできるでしょう。

敵を倒すと、たまにアイテムを残していってくれます。アイテムの種類は前ページ左上の表のとおりです。

アイテム(N)(T)(D)は、同じ種類のものを続けて取ればレベルが上がってより強力になりますが、違うものを取るとレベルが下がってしまうので注意してください。

そのミッションにおいて、敵を全部やっつければミッションクリアです。クリアの際に、残っていたエネルギーに比例してボーナスがもらえます。

■コンティニュー

ミッションに失敗してしまった場合、何度かコンティニューして再チャレンジできます。←→または4 6で〈YES〉〈NO〉を選択し、スペースキーまたはZ Xで確定してください。

■ランクイン

あなたのスコアがトップ10にランク入りした場合は、自分の名前を入力できます。←→または4 6で文字を選択し、スペースキーまたはZ Xで1文字ずつ確定していきます。入力した文字を修正したい場合は、〈←〉〈→〉アイコンを選択してカーソルを移動してください。文字の入力が終わったら、〈END〉アイコンを選択します。なお、この画面でESCを押せば、名前入力をスキップすることもできます。名前入力を終了(またはスキップ)すると、メニュー画面に戻ります。

スコア、ミッション数、名前、日付はGOGGLE2.SCRに記録されます。なお、全ミッションクリアーの場合、ミッション数は00と記録されます。

アドバイス

このゲームではコツをつかむことが重要です。ただ撃ちまくっているだけではすぐに殺られてしまいます。

まず操作方法をマスターしてください。旋回しながら弾をよけられるようになりましょう。バック(後退)の操作が苦手な人は-Bオプションを試してみてください。

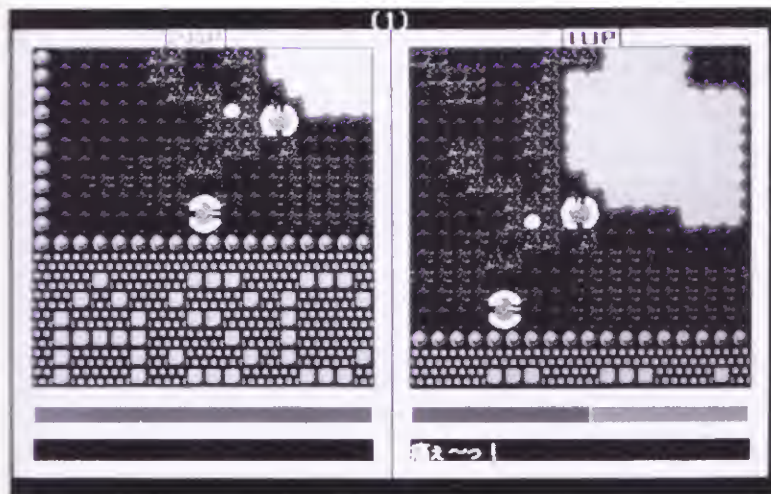
操作に慣れたら、次は敵の動きの特徴をつかみます。自分なりの「その敵に合う倒し方」を見つけるように努めてください。

どんな順番で敵を倒すか――という戦略を立てたほうがよいミッションがほとんどです。たいていの敵は、ある程度まで近づかないと動き出さないので、常に相手を少なくしておくわけです。

グレネードもうまく使いましょう。エネルギー10%は貴重です。1発のグレネードで複数の敵を倒したり、隅にある砲台に対して使うなど。では頑張ってください。 (steelman)

▲グレネードが爆発すると戦闘表示エリアが一瞬赤くなる

▲どの敵を先に片づけるか？ このゲームでは戦略も重要だ

対戦型シューティングゲーム
TWINS

ツインズ

【種別】SHOOTING
【収録バージョン】Ver.1.10
【作者】プログラム　　：羊男
　　　シナリオ　　　：羊男
　　　グラフィックス：羊男，景虎
【対応機種】PC-9801VF以後(XA,LT,HAを除く。VF,VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要)。ただし、最低でもV30(10MHz)程度が望ましい。動作確認=PC-9801VX/ES/RX
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【対応周辺装置】FM音源ボードのジョイスティック
【対応MS-DOSバージョン】Ver.3.1/3.3/5.0
　(動作確認=Ver.3.3/3.3C)
【アーカイブファイル】TWINS110.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種　別	内　容
*.BAT	T	起動用バッチ
HTJL.COM	B	画像ローダ
*.DBL	B	画像データ
TWINS.DOC	T	マニュアル
TWEND.EXE	B	エンディングプログラム
TWINS.EXE	B	ゲーム本体
TWOPN.EXE	B	オープニングプログラム
*.MAP	B	マップデータ
*.RGB	B	パレットデータ

TWINSは、2分割された画面がそれぞれ独立に高速スクロールする対戦型アクションゲームです。タンクを運転しながら相手に弾を命中させ、相手のエネルギーを0にしたほうが勝者です。ルールはいたって単純、気軽に友達と熱くなってください。

起動方法

TWINSのインストール先ディレクトリ（標準設定では"¥BIO100¥TWINS"）にカレントディレクトリを移動してください。ゲームの起動にはTWOPN.EXEを使います。MS-DOSプロンプト("A>"など）に続いて、

A>TWOPN　[オプション]

という形式で入力してください。オプションは右の表のとおりです。

例えば、「マップ1で、キーボード操作により、弱いコンピュータを対戦相手として、ゲームウェイトを0に設定して」プレーする場合は、次のように入力します。

A>TWOPN　1　0　2　0

起動オプションを省略すると、起動後に対戦相手やコントローラなどを聞いてきます。起動オプションで指定した項目を起動後に変更することも可能です。

●起動オプション一覧表

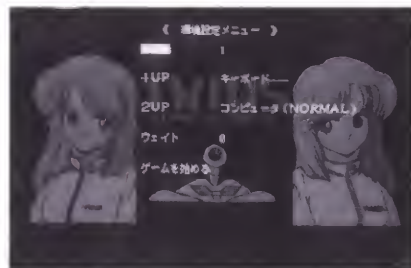
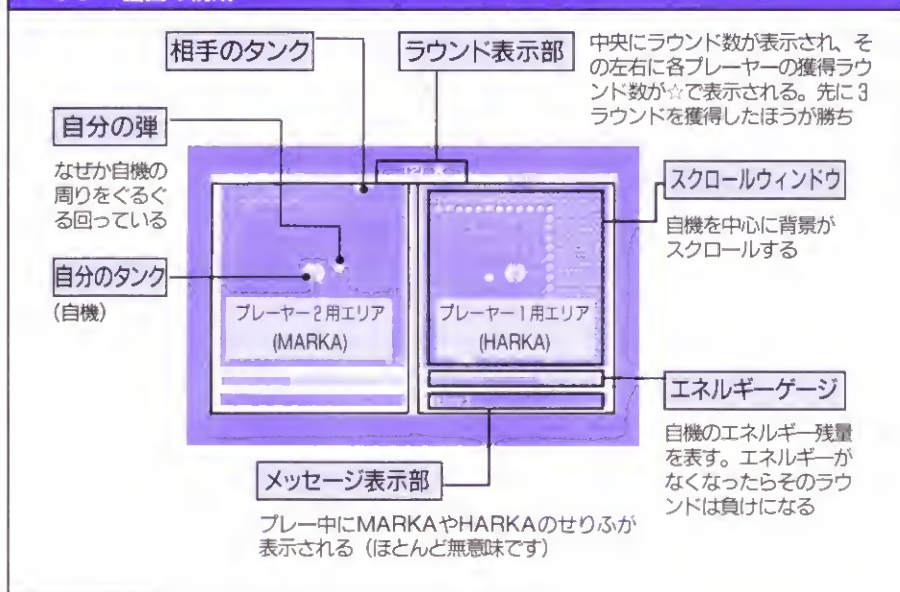
TWOPN	[〈map〉 〈1p〉 〈2p〉 〈wait〉]
〈map〉	プレーするマップを指定する 1～5の数字で指定のこと
〈1p〉	プレーヤー1のコントローラを指定する 0：キーボード 1：ジョイスティック
〈2p〉	プレーヤー2を指定する 0：人間（キーボード） 1：人間（ジョイスティック） 2：コンピュータ（弱い） 3：コンピュータ（普通） 4：コンピュータ（強い）
〈wait〉	ゲーム速度を設定する 0～1000の数字で指定のこと （数字が大きいほどゲーム速度は遅くなる）

付属のバッチファイルを利用すれば、起動時の入力の手間が省けます。TW0.BATは人間対戦用、TW1.BATはコンピュータ対戦用になっています。これらのバッチファイルをお好みの設定に書き換えておくとよいでしょう。

操作方法

■タイトル画面と環境設定画面

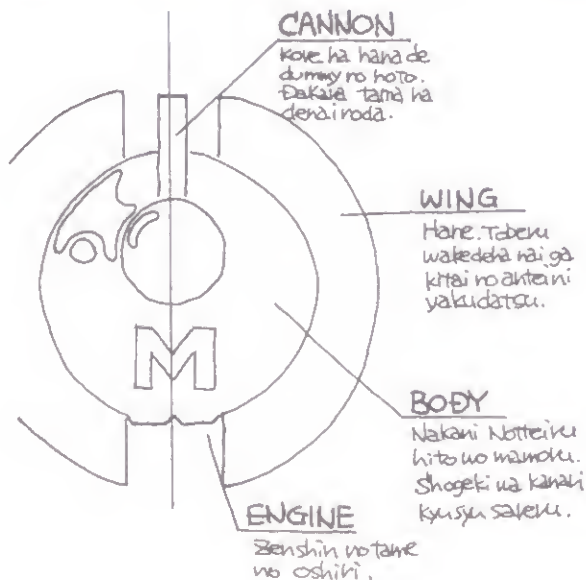
起動するとクレジット画面に続いてタイトル画面が現われます。タイトル画面でリターンキーを押すとゲームが始まります。ここでESCを押すとMS-DOSへ戻ります。また、スペースキーを押すと環境設定画面に切り替わり、マップやプレーヤー選択、ゲームウェイトの設定が行なえます。テンキーの2 8で項目を選択し、4 6で設定を変更してください。「ゲームを始める」の項目を選択してリターンキーを押すとゲームが始まります。

▲タイトル画面。このゲームでは、双子の姉MARKA(左)と妹HARKA(右)がタンクで勝負する

▲環境設定画面

■プレー画面

プレー画面の構成は左の図のとおりです。プレーヤー1のタンクはテンキーの2 4 6 8で各方向に移動できます。2と4など同時に2つのキーを押すことで斜め移動も可能です。リターンキーで攻撃ができます。

プレーヤー2のタンクはC S F Eで各方向に移動できます。CとSなど同時に2つのキーを押すことで斜め移動も可能です。TABキーで攻撃ができます。

●キー操作一覧表

	プレイヤー1	プレイヤー2
移動 (8方向)	2 4 6 8 ↑ ↓ ← →	C S F E ↑ ↓ ← →
ショット (攻撃)	リターンキー B	TAB B
ポーズ (一時停止)	ESC	
ゲーム再開	ポーズ中にスペースキー	
終了	ポーズ中にQ	

※ ▬ ジョイスティック

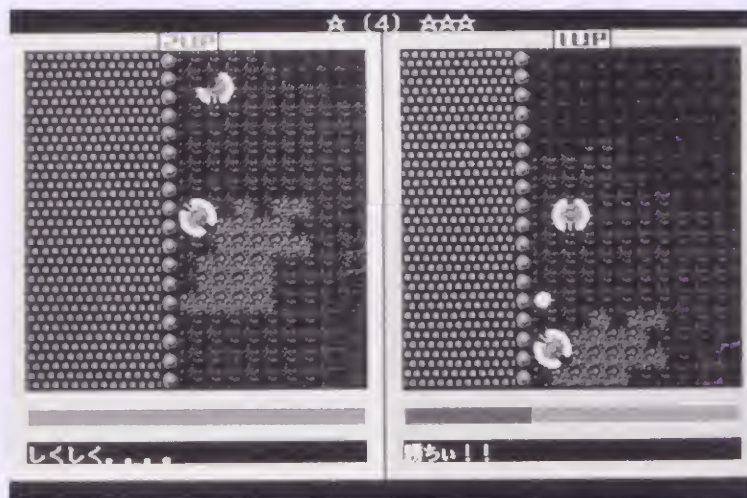
ジョイスティック端子のついたFM音源ボードを搭載している機種では、ジョイスティックが使用できます。プレーヤー1はポート1、プレーヤー2はポート2にそれぞれジョイスティックを接続してください。そしてゲームの起動オプションでは、コントローラとしてジョイスティックを選択してください。

ゲームをポーズ（一時停止）するときはESCを押します。ここでQを押すとMS-DOSに戻ります。また、スペースキーを押すとゲームを再開します。

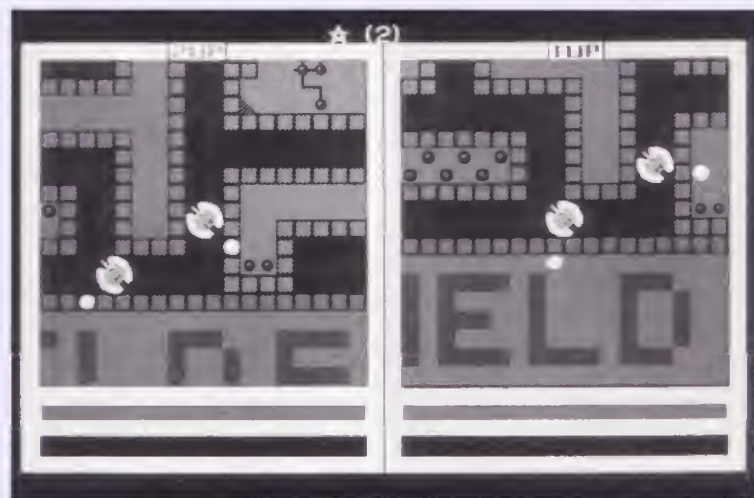
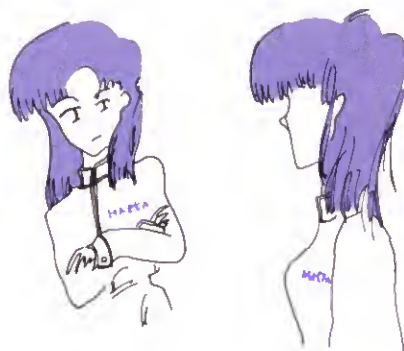
■勝利条件

相手から攻撃を受けるとエネルギーが減少します。エネルギーが底をついたらそのラウンドは負けです。先に3勝したほうが勝ちです。つまり、最低3ラウンド、最高5ラウンドの勝負ということになります。

■戦闘終了

戦闘が終了するとその結果によってグラフィックスが表示されます。このときリターンキーを押すとタイトル画面に戻ります。また、ESCを押すとゲームを終了してMS-DOSに戻ります。

▲HARKA(右)がMARKA(左)のタンクを破壊したところ。「しくしく」(MARKA)

アドバイス

対戦する2機の性能は同じです。この戦いで必要なものはキーボード（またはジョイスティック）さばきだけといえますが、マップを覚えておいて相手の背後から忍び寄るのもよし、見境なく弾をまき散らすのもよいでしょう。近い距離からの攻撃は相手に大きなダメージを与えますが、近づきすぎるとお互いの間に反発力が働き、スピンしてしまいます。コンピュータと対戦するときは、コンピュータの強さはEASY（弱い）、NORMAL（普通）、HARD（強い）のなかから選べるので、あなたの腕前に合わせて選んでください。　　　　　　　　**（羊男）**

▲FIELD 5 で勝負中のMARKAとHARKA

2人同時プレー可能なアクションゲーム

Dynamo

ダイナモ

【種別】ACTION
【収録バージョン】Ver.1.60
【作者】プログラム　：羊男
シナリオ　：羊男，!J U
グラフィックス：羊男，!J U
音楽／音響　：fin，NEW，羊男
【対応機種】PC-9801VF以後（XA，LT，HAを除く。VF，VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要）。ただし、CPUは最低でも286(12MHz)程度が望ましい。動作確認＝PC-9801VX/ES
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【対応周辺装置】FM音源ボード、FM音源ボードのジョイスティック
【対応MS-DOSバージョン】Ver.3.1/3.3/5.0(動作確認＝Ver.3.3C)
【アーカイブファイル】DYNAMO16.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種別	内容
DD.BAT	T	起動用バッチ
DYNAMO.CHR	B	グラフィックキャラクタデータ
DYNAMO1.DOC	T	表モード用マニュアル
DYNAMO2.DOC	T	裏モード用マニュアル
DD_END.EXE	B	エンディングプログラム
DD_OPN.EXE	B	オープニングプログラム
DYNAMO.EXE	B	ゲーム本体
MFREE.EXE	B	音源ドライバ解放プログラム
OPNDRV.EXE	B	音源ドライバ（OPN部）
SSGDRV.EXE	B	音源ドライバ（SSG部）
TKYDRV.EXE	B	音源ドライバ（カーネル部）
DYNAMO.GDT	B	画像データ
DYNAMO.MAP	B	マップデータ
DYNAMO.MDT	B	音楽データ

このゲームは、2種類のボム（爆弾）と剣を駆使して、迷路のようなフィールド上で敵と戦うアクションゲームです。1人プレーのほかに2人同時プレーも可能で、2人目のプレーヤーは途中参加もできます。1人プレーもいいですが、2人プレーの面白さはまた格別ですので、ぜひお試しください。

2人プレーでは、各プレーヤーはそれぞれ独立に好きな方向へ移動できます。2人で協力してクリアを目指すもよし、お互いに邪魔をしつつ得点を競うのもよし、相手と喧嘩にならないよう楽しんでください。また、このゲームには表モードと裏モードが用意されており、一度クリアしてしまってもまた楽しめます。

実行にあたっての注意

一部のSCSIタイプのハードディスクや、32ビットマシンでの一部の仮想86ドライバと相性が悪い場合があります。その場合は、音源ドライバを組み込まずにプレーしてください。それでも動作しない場合は環境を変えてプレーしてください。

常駐プログラムが組み込まれている場合、動作に支障をきたすことがあります。常駐プログラムはできるだけ外した状態で起動させてください。

起動方法

このゲームのインストール先ディレクトリ（標準設定では"¥BIO100¥DYNAMO"）にカレントディレクトリを移動してください。そして、MS-DOSプロンプト（"A>"など）に続いて、

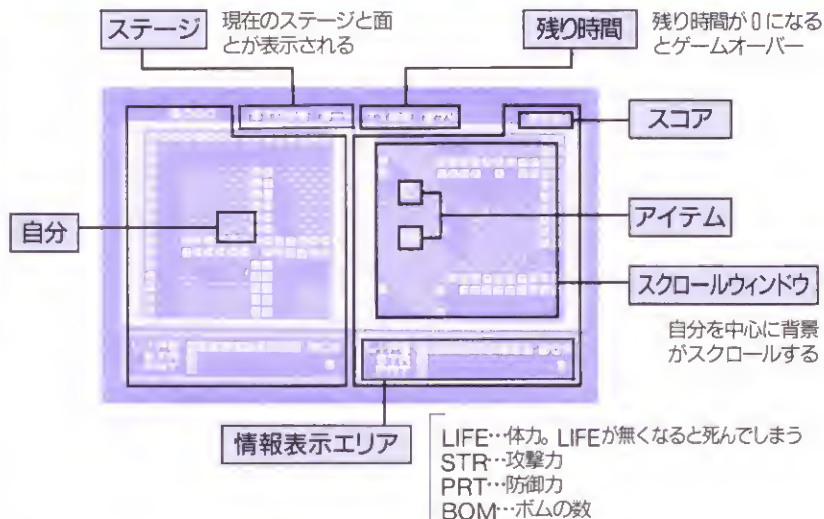
A>DD

で起動します。オプションはありません。

操作方法

■タイトル画面

起動するとBio_100%のロゴが表示されたあと、オープニングデモに続いてタイトル画面となります。タイトル画面でリターンキーまたはスペースキーを押すとゲームが始まります。オープニングデモを省略したい場合は、デモ中にリターンキーまたはスペースキーを押してください。オープニングデモを中断してタイトル画面に移ります。

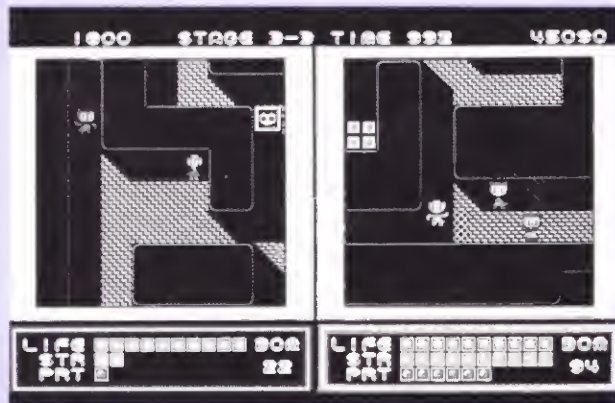
このゲームには通常のゲーム（「表の羊モード」と呼ぶ）に加えて、なんと「裏の猫モード」というものがあります。起動してBio_100%のロゴが表示されたときに、カナキーがロックされていた場合、ゲームは「裏の猫モード」で始まります。

裏モードは、操作方法やゲームの進め方などは表モードと変わりませんが、登場するキャラクタや各面のマップ、そして難易度が表モードとは異なります。

●プレー画面の構成

■プレー画面

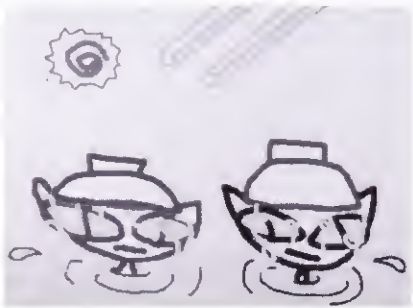
プレー画面の構成は上の図のとおりです。プレーヤーは、敵のロボット兵を倒してパワーアップアイテムを拾いつつ、STR（攻撃力）、PRT（防御力）、LIFE（体力）を高め、剣での攻撃とボム（ストック制）を駆使して「だいなも」の悪用を阻止してください。マップ内で〈EXIT〉と書かれた場所を探し出し、そこへ到達するとその面はクリアとなります。各ステージ4面で4ステージ、合計16面が用意されています。

プレー中のキー操作は次ページ右上の表のとおりです。プレーヤー1は、テンキーの2 4 6 8（またはカーソルキー）で移動および剣攻撃、フルキーの/ ?キーでボム使用、: +キーでハイパーボム

▲Dynamoのタイトル画面

▲「裏の猫モード」プレー中の画面

使用です。コンティニューや途中参加をしたい場合も[:+]キーを使います。

プレーヤー２は、フルキーの[V][D][G][R]で移動および剣攻撃、[Z]でボム使用、[A]でハイパーボム使用です。コンティニューや途中参加をしたい場合も[A]キーを使います。

ジョイスティック端子のついたFM音源ボードを搭載している機種では、ジョイスティックが使用できます。プレーヤー１はポート１、プレーヤー２はポート２にそれぞれジョイスティックを接続してください。コントロールレバーで移動、２つのトリガボタンでそれぞれのボムを使用します。どちらのボタンがどのボムの使用に対応しているのかは、使用するジョイスティックによって異なりますので、実際に試して確認してください。

●キー操作一覧表

	プレーヤー１	プレーヤー２
移動とけん攻撃	2 4 6 8 (テンキー) ↑ ↓ ← → / ↓ ← → ↑	V D G R / ↑ ↓ ← →
ボム使用	／? A	Z A
ハイパーボム使用	:+ B	A B
ゲームスタート	スペースキー　リターンキー	
ポーズ（一時停止）	ESC	
ゲーム再開	ポーズ中にスペースキー	
ゲーム終了	ポーズ中に Q	

※ ▬ ：ジョイスティック

[ESC]で、ゲームをポーズ（一時停止）します。ポーズ中に[Q]を押すとゲームを終了してMS-DOSに戻ります。ポーズ中にスペースキーまたはリターンキーを押すとゲームを再開します。

■ゲームオーバーと名前入力画面

LIFEの値がなくなった時点で、そのプレーヤーは死んでしまったことになり、コンティニュー確認メッセージが表示されます。ここで一定時間以内に、プレーヤー１なら[:+]キー、プレーヤー２なら[A]キーを押せばゲームを続行できます。

▲ハイパーボムを使用したところ

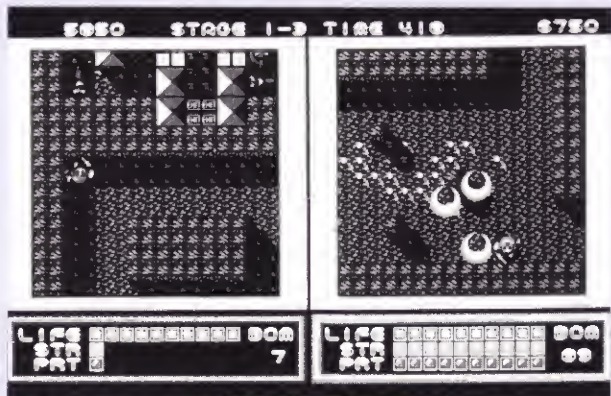
２人とも死んでしまうとゲームオーバーとなり、出したスコアがハイスコアトップ10にランク入りした場合は、自分の名前を入力できます。

名前を入力する際には、プレーヤー１はテンキーの[4][6]で文字選択、[／?]キーで確定、[:+]キーで取り消しです。またプレーヤー２は[D][G]で文字選択、[Z]で決定、[A]で取り消しです。名前の入力が終わったら、スペースキーまたはリターンキーでメニュー画面に戻ります。

▲名前入力画面で名前を登録しているところ

アドバイス

■剣での攻撃

剣での攻撃は、敵の正面より側面、側面より背面から狙うのが効果的です。敵の防御力は、側面は正面の半分であり、背面に関してはまったくの無防備なのです。うまく背後に回り込んで攻撃しましょう。また、防御力についてはプレーヤーも同様なので、いくらパワーアップしていても、敵に背後に回られるとあっという間に死んでしまうこともあるので気をつけましょう。プレーヤーに向かってくる頭のよい敵には、背後から体半分ず

らして攻めることが重要なテクニックです。

■ボ　　ム

普通のボムは、敵にはもちろん自分や仲間にもダメージを与えるので、すぐに安全な場所まで逃げてください。2人でプレーしている場合は、仲間にダメージを与えないように注意しましょう。

ハイパーボムは、画面内の敵をすべて殺し、壊れやすい壁もすべて破壊しますが、自分や仲間にはダメージを与えないので安心です。また、アイテムによる不幸な効果を消し去る効力もあります。ただし、ハイパーボム1個で普通のボム10個分を消費してしまうので、ボムのストック量には十分注意してください。

2人プレーの場合、それぞれ好きな方向へ進めるので、協力して複雑な迷路を攻略すると楽になるでしょう。

1面をクリアするごとにボムが1個増えます。また、スコアを1万点取るごとにボムが1個増えます（裏モードでは5000点ごと）。ボムが底をつくとかなり不利になり、まったく先へ進めなくなることもあるので、ボムの浪費は避けましょう。

■パワーアップアイテム

アイテムは全部で19種類あります。そのすべてがよい効果をもたらすとは限らないので、慎重に取得するようにしましょう。

タイム（制限時間）は、面クリアごとに100だけ加算されます。タイムが0になるまでにEXITへたどり着けないと、体力が減らされて死んでしまいます。

敵のほかにも、いくつかのトラップ（罠）がプレーヤーの行く手を阻みます。うまく避けて進んでいきましょう。

何度もトライしてコツをつかんで、全面クリアを目指してください！（羊男）

●㊙アイテム一覧表

アイテム	機能	アイテム	機能
緑	体力が1増える	ドクロ	プレーヤーの移動速度が遅くなる
赤	攻撃力が1増える	緑	体力が最大値になる
青	防御力が1増える	赤	攻撃力が最大値になる
さくらんぼ	100点	青	防御力が最大値になる
ぶどう	1000点	赤ボム	ボムのストックが10増える
砂時計	敵の動きが一定時間止まる	?	機能不明
青ボム	ボムのストックが1増える		

禁断の秘技！

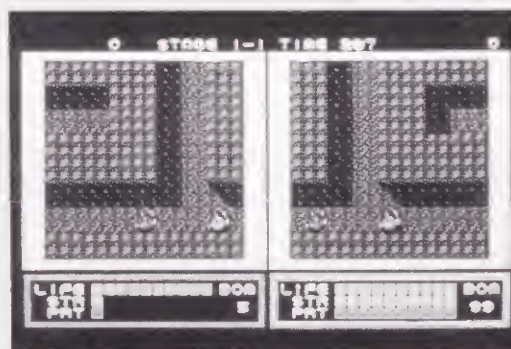
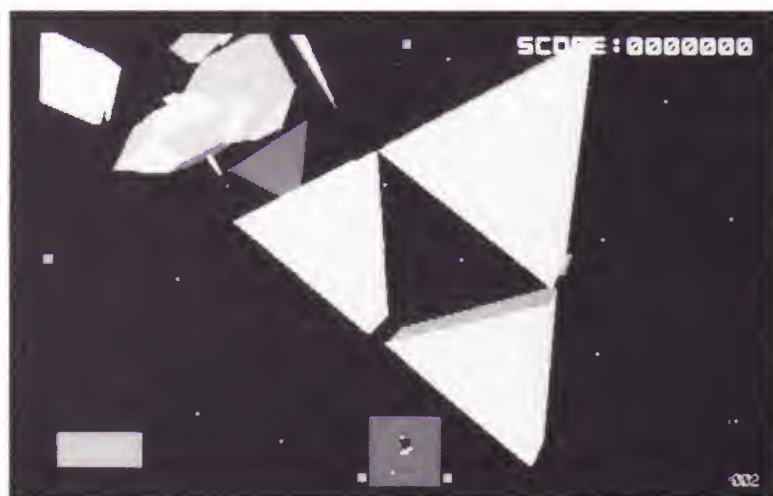
■その1　好みの設定で遊ぼう！

タイトル画面でテンキー[2][4][6][8]を同時に押すと、画面が切り替わって、ゲーム設定変更ができるようになるぞ。テンキー[2][8]で変更したい項目を選択し、テンキーの[4][6]で設定内容が変更できる。ステージ選択、難易度変更、サウンドテストなどが思いのまま！　一度クリアしてしまっても、設定を変えてまた楽しむことができるぞ。

▲設定変更画面

▲なんと一瞬でフルパワーアップだ

■その2　フルパワーアップでゴーゴー！

ゲーム中に[ESC]を押してポーズをかけよう。そして、テンキーの[8]を7回、[2]を3回押しておいてから、スペースキーでポーズを解除してゲーム再開だ。なんとLIFE、STR、PRTが最大値になり、ボムのストックも99個になるぞ。この技は何度でも使えるから、ゲームが下手でエンディングが見られないよーっていう人もこれで安心だ。ただし、プレーヤー1側にしか効果はないぞ。

無限に広がる大宇宙ー高速３Dシューティングゲーム
eFORTH

イーフォース

【種別】SHOOTING
【収録バージョン】Ver.0.07（テスト版）
【作者】プログラム：たいにゃん
音楽／音響：fin
【対応機種】PC-9801VF以後（XA，LT，HAを除く。VF，VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要）。ただし、CPUは最低でもV30(16MHz)以上が望ましい。動作確認=PC-9801VX/UX/DS/FA（+ODP）/PC-H98model70/PC-286VG/PC-486GR(+ODP)
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【対応MS-DOSバージョン】Ver.2.11/3.1/3.3／5.0（動作確認=Ver.3.3C／3.3D／5.0）
【アーカイブファイル】EFORTH07.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種別	内容
EF.BAT	T	起動用バッチ
EFORTH.COM	B	ゲーム本体
OBJECT.DAT	B	宇宙船、アステロイドなどの形状ファイル
CATS.COM	B	ポリゴンドライバ（ねこのひも）
EFORTH.DOC	T	ドキュメント

「宇宙の海は、俺の海…」

そう、宇宙でもっとも勇敢だった男の台詞。たいにゃんが、この気持ちを感じようと作った３Dポリゴンシューティング。スピード感を楽しんでね。

ゲームの内容はいたって簡単。どんどんやってくる敵宇宙船をやっつけるだけだにゃん。でも「無限に広がる大宇宙」はとっても広いので、レーダーなしではちょっと大変だし、敵の攻撃はほとんど避けられないぐらい激しいにゃあ。

まだ完成前のテスト版（完成度７％）だから、いろいろとへんなものが宇宙に散らばっていたりするにゃん。けど、あまり気にしちゃだめだよ。

実行にあたっての注意

裏VRAMを退避してないので、xscriptのような裏VRAMを使用する常駐プログラムと同時には使えません。また、実行するにはかなりの空きメモリを必要とします。メモリ不足などでうまく動かないときは、日本語入力FEPや常駐プログラムを外して起動してみてください。

起動方法

eFORTHのインストール先ディレクトリ（標準設定では"¥BIO100¥EFORTH"）にカレントディレクトリを移動してください。そして、MS-DOSプロンプト("A>"など）に続いて、

A>EF

で起動します。オプションはありません。

操作方法

■メインメニュー画面

起動するとBio_100%のロゴが表示されます。ここでスペースキーまたはリターンキーを押すとメニュー画面に移ります。

▲メニュー画面

メニュー画面では、カーソルキーの↑↓またはテンキーの28で次の表のどれかを選択し、スペースキーまたはリターンキーで確定してください。なお、スピード変更の際には、画面右下に表示されている数字（現在の動作スピード）を参考にしてください。

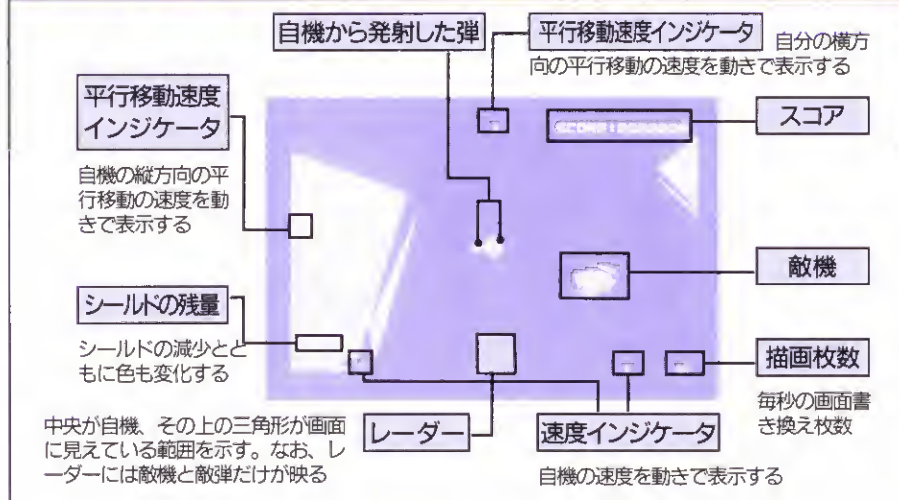
GAME START	ゲームを開始する
SPEED ??	スピードを変更する（数字が大きいほど速い）
QUIT	終了する

■プレー画面

メニュー画面で〈GAME　START〉を選択するとゲーム開始です。プレー画面の構成は右上の図のとおりです。

また、プレー中のキー操作は右の表のとおりです。ここで、自機の方向転換は8が下、2が上になっているので注意してください。

自機の弾は、同時に4発まで撃てます。敵宇宙船を破壊すると300点が加算されます。敵の弾が自機に当たると3ポイントのダメージ、アステロイド（小惑星）に衝突すると15ポイントのダメージを被ります。ダメージを受けるとシールドが減少し、シールドがなくなるとゲームオーバーです。

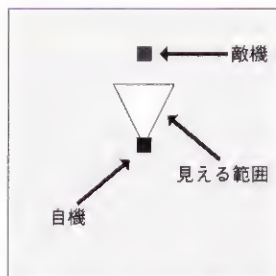
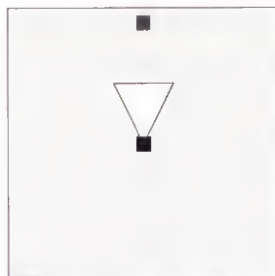
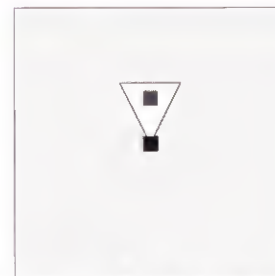
●プレー画面の構成

アドバイス

キー操作がかなり複雑ですが、基本的には824 6ZXおよびスペースキーだけで間に合うので、無理に全部のキーを使う必要はありません。

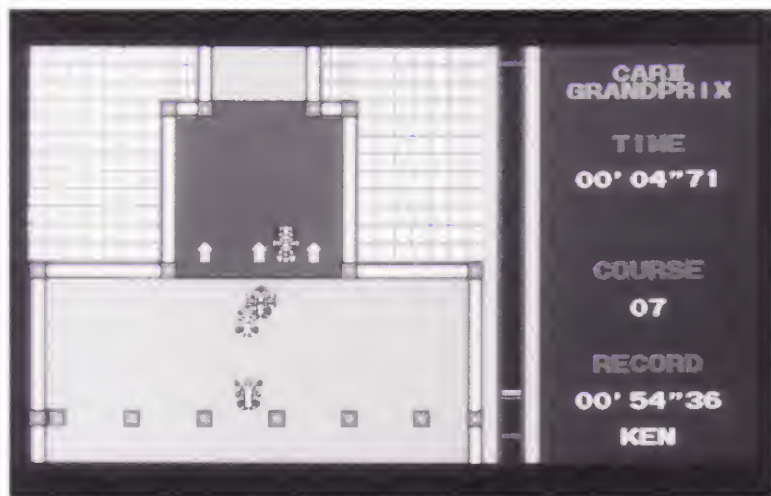
画面で見える範囲は広大な宇宙のごく一部であり、慣れないうちはなかなか敵を見つけられないと思います。敵が止まっていれば下のコラムで説明した方法で完ぺきなのですが、残念ながら(？)敵も移動しているので、この方法だけでうまくいくとは限りません。(たいにゃん)

●キー操作一覧表

加　速	X
加　速	Z
方向転換	8 2 4 6（テンキー）
回　転	7 9（テンキー）
攻　撃	スペースキー
終　了	ESC

●敵を視界に入れる方法

①46で横方向に向きを変え、敵がレーダーの正面（レーダー表示では真上方向）にくるようにする。これで、自分の正面の上下どちらかに敵がいる状態になった

②82で縦方向に向きを変え、敵がレーダー上で自機からいちばん遠いところにくるようにする。これで、自分の真正面に敵がいる状態になった

③敵がレーダー上で黒い三角形の範囲に入るまで加速する。レーダーの三角形内に入ったらすぐ減速しないと追い越してしまうので注意すること

間接対戦プレー可能な美麗２Dカーレースゲーム

CarII GRANDPRIX

カーニグランプリ

【種別】DRIVING
【収録バージョン】Ver.1.00
【作者】プログラム　：alty, iR
グラフィックス：tacox
音楽／音響　：fin
【対応機種】PC-9801VF以後（XA, LT, HAを除く。VF, VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要）。ただし、CPUは最低でも286（10MHz）程度が望ましい。
動作確認＝PC-9801RA/DA/VX/RX
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【対応周辺装置】FM音源ボードのジョイスティック
【対応MS-DOSバージョン】Ver.3.3/5.0
（動作確認＝Ver.3.3B）
【アーカイブファイル】C2GP100.LZH
【ファイル構成一覧】

ファイル名	種　別	内　容
READMEC2.DOC	T	ファイル構成の説明
C2GP.DOC	T	ドキュメント
C2GPGM.DOC	T	BGMライナーノーツ
C2GP.EXE	B	実行ファイル
C2GP.DAT	B	データファイル
BIO_100%.CM	T	Bio 100% Test Stageの宣伝
C2SAMPLE.LZH	B	サンプル走行データアーカイブファイル

※C2SAMPLE.LZHに入っているファイル

ファイル名	種別	内容
ALTY.CD?	B	走行データ（サンプル）
KUROTAMA.CD?	B	走行データ（サンプル）

これは２次元見下ろし型の縦スクロールレースゲームです。自分の車をラジコン感覚で操作して、できるだけ早くゴールを目指しましょう。

このゲームのウリは、コースを走行した様子を忠実に記録・再生できるという点です。友だちの走行データを再生しながら自分もいっしょに走ることで、間接的に対戦が楽しめます。４台まで同時に再生できるので、まわりの人たちを引き込んでいっしょに盛り上がりましょう。

実行にあたっての注意

「VSYNC割り込み」というものを使用しているので、これを使用する常駐プログラムとは相性の悪い場合もあります。また、実行するにはかなりの空きメモリを必要とします。メモリ不足などでうまく動かないときは、日本語入力FEPや常駐プログラムを外して起動してみてください。

起動方法

CarII GRANDPRIXのインストール先ディレクトリ（標準設定では"¥BIO100¥C2GP"）にカレントディレクトリを移動してください。*

＊：インストール先ディレクトリにパスが通してあれば、どのディレクトリからでも実行可能です。ただし、C2GP.EXEとC2GP.DATは同じディレクトリにまとめておいてください。これらのファイルを別々のディレクトリに分散させてしまうと正常に起動できなくなります。なお、トップレコードファイルC2GP.RECがC2GP.EXEと同じディレクトリにない場合は自動的に生成されます。

CarII GRANDPRIXを起動するために

は、MS-DOSプロンプト("A>" など)に続いて、

A>C2GP

と入力してください。オプションはありません。

操作方法

■メインメニュー画面

起動するとBio_100%のロゴが表示され、〈WAIT〉表示に続いてメインメニュー画面が表示されます。メインメニュー画面では、カーソルキーの↑↓またはテンキーの2 8で次の表のどれかを選択し、スペースキーまたはZ Xで確定してください(以下、項目を選択する場合の基本操作はすべて同様です。なお、横方向の選択の際には、カーソルキーの←→またはテンキーの4 6を使います)。

GAME START	サブメニュー画面に移る
RECORD	トップレコード画面に移る
QUIT	終了する

この画面でQまたはESCを押せば強制終了します。

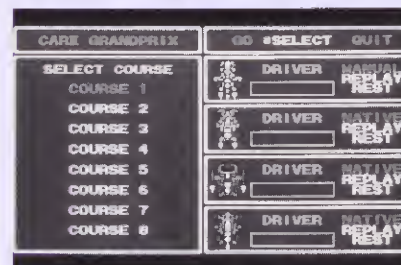
■トップレコード画面

メインメニュー画面で〈RECORD〉を選択すると、トップレコード画面に移ります。この画面では、コース1からコース8までのランキング(上位5位)が表示されます。何かのキー(例えばスペースキー)を押すと次のコースのランキング表示に移ります。コース8のランキングまで表示したあとは、何かのキー(例えばスペースキー)を押すとメインメニュー画面に戻ります。

■サブメニュー画面

メインメニュー画面で〈GAME START〉を選択すると、サブメニュー画面に移ります。この画面では、走行コース、参加車とそのモードを選択できます。最初にカーソルのある位置では〈GO〉〈SELECT〉〈QUIT〉を選べます。

▲メインメニュー画面

▲トップレコード画面

▲サブメニュー画面

それぞれの意味は次の表のとおりです。

GO	レースを開始する
SELECT	各種の設定を行なう
QUIT	メインメニュー画面に戻る

まずは、〈SELECT〉を選択してください(ゲーム起動直後の状態では、〈SELECT〉で各種の設定を行なわないとレースを開始できません)。なお、サブメニュー画面で間違った選択をしてしまった場合は、ESCを押せば1つ前の選択項目に戻れます。また、Qを押せばメインメニュー画面に戻れます。

〈SELECT〉ではまず走行コースを選択します。コース1からコース8まで用意されているので、走りたいコースを選択してください。コース選択後は、参加車の設定に移ります。各車は下の表に示したモードから選択できます。

●車両モード一覧表

MANUAL	マニュアル、つまりプレーヤー自身が操作するモード。一番上の車のみこのモードに設定可能。マニュアルモードで完走すると、走りの記録を走行データファイルとして出力できる
NATIVE	コンピュータに自動的に走らせるモード。一番上の車を除く3台がこのモードに設定可能。このモードで走った車がコースレコードを出しても記録の対象にはならない
REPLAY	走行データファイルを読み込んで、走りを再現するモード。C2SAMPLE.LZHにはサンプルとして作者の走行データファイルが入っているので、ぜひ一度はいっしょに走っていただきたい
REST	不出走モード。これを選択するとその車はレースに出場しない。処理速度の比較的遅い機種では、2〜3台はこのモードに設定すること(出走車数を減らすと処理が軽くなる)

ここで〈MANUAL〉または〈REPLAY〉を選択した場合は、ネームエントリーモードになります。

このモードではプレーヤーの登録を行ないます。ここで入力する名前はそのまま走行データファイルのファイル名（拡張子は除く）になりますので、必ず名前を（アルファベット８文字以内で）登録してください。空白のままでゲームを行なうことはできません。名前の登録は、カーソルキー↑↓←→またはテンキー2 4 6 8で文字を選択し、スペースキーまたはZ Xで１文字ずつ確定して行ないます。文字を間違えた場合は、〈←〉〈→〉アイコンを選択してカーソルを移動し、〈CLR〉アイコンで入力中の文字を消去できます。名前の入力が終わったら、〈END〉アイコンを選択してください。

車両モードが〈REPLAY〉のときや、いままでに同じ名前で走行データを残している場合は、ファイラモードでの登録が便利です。ネームエントリーモードで〈SEL〉アイコンを選択するとファイラモードに移ります。このモードでは、カレントディレクトリにある走行データファイル名の一覧が表示されるので、カーソルキー↑↓またはテンキー8 2で選択してください。ディレクトリ名を選択した場合は、そのディレクトリに移ります。またカーソルキー←→、テンキー4 6で、カレントドライブを移動できます。ファイル名を選択したら、スペースキーまたはZ Xで確定します。なお、ファイラモードではファイル名(ディレクトリ名も含む)を最大64個までしか表示できません。また、カレントドライブはA～Hの範囲で移動できます。

▲ネームエントリーモード。プレイヤー名の登録を行なう

▲ファイラモード。走行データファイル名の一覧表が表示されるので、そこからプレイヤー名を選択できる

４台の車の設定が終わったら、〈GO〉を選んでレースを開始しましょう。なお、一度レースを行なったあとでサブメニュー画面に戻ると、前回の設定がそのままデフォルトとして残っています。したがって、まったく同じ設定で再度レースを行なう場合は、改めて〈SELECT〉を選択する必要はなく、すぐに〈GO〉を選択してレースを開始できます。

■プレー画面

プレー画面の構成は上の図のとおりです。

プレー画面に移ると、カウントダウンが始まります。カウントダウン中はカーソルキーの←→やテンキーの4 6で車を左右に平行移動できるので、好きなスタート位置を選択しておきましょう。レース開始後の車の操作方法は下の表のとおりです。

ハンドルを切ると、車の向きは45度単位で指定方向に回転します。ハンドルは

▲カウントダウン中

●プレー画面の構成

ハンドル	4 6（テンキー） ← → ← →
ローアクセル	Z A スペースキー
フルスロットル	X B リターンキー
サブメニューに戻る	Q ESC

※ ▬ ：ジョイスティック

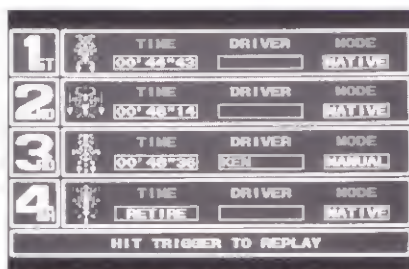
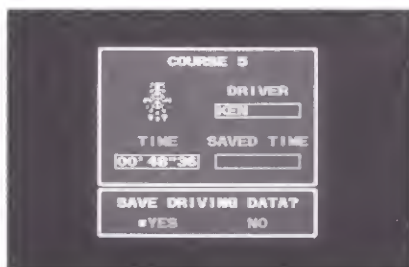
車が動いている状態でしか切ることができないので注意してください。また、車にはブレーキがありません。必要に応じ、アクセル（ZXキー）を離すことで減速してください。ローアクセルでは一定速度で走ることができます。フルスロットルでは最高速まで加速できます。

レースはとにかく早くゴールに到達しなければなりません。ある速度以上でコースブロックなどにぶつかるとクラッシュしてしまい、体勢の立て直しに時間が取られます。できるだけクラッシュせずに、最適のコース取りでゴールに向かってください。

コース上には、ダート（上を走ると速度が遅くなる）、オイル（上を通るとスピンしてしまう）、スリップゾーン（上を通るとハンドルが取られる）、立体交差（下を通れるが、車が見えなくなってしまう）などもあるので注意してください。

なお、レースは約2分でTIME　OUTとなり、出場した車はリタイアとなります。TIME　OUTとなった場合はレースが終了してサブメニュー画面に戻ります。

■ランキング画面

レースに参加した車がすべてゴールに到達するとランキング画面に移ります。レースでの順位、各車のタイムが表示されます。この画面で何かのキー（例えばスペースキー）を押すと、サブメニュー画面またはセーブ選択画面に移ります。

▲ランキング画面

▲セーブ選択画面

■セーブ選択画面

〈MANUAL〉モードで完走した場合は、その走りを走行データファイルに記録するかどうかを選択しなければなりません。いままでの走りよりも速い記録を出した場合は、選択カーソルのデフォルトの位置が〈YES〉になっており、そうでない場合は〈NO〉になっています。選択後はサブメニュー画面に戻ります。

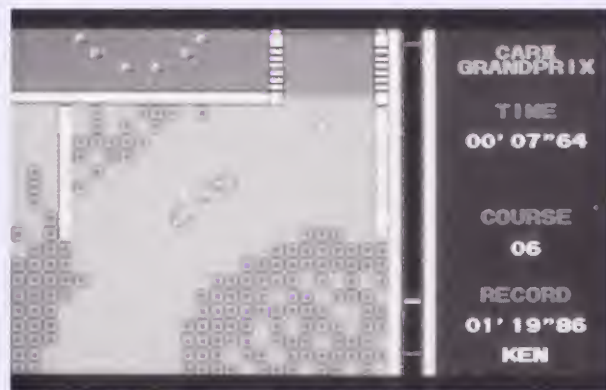
作られる走りデータのファイルの拡張子は“.CD?”です。“?”にはコース番号（1～8）が入ります。つまりコースごとに別の走行データファイルが作られるのです。

アドバイス

まずは車の動きに慣れることが大切です。初めのうちはゴールを目指すより、自由に車を操れるように練習しましょう。スリップゾーンでの車の動きの特性を知っておくことも重要です。

ある程度慣れてきたら、対戦相手として〈NATIVE〉モードの車を選びましょう。〈NATIVE〉モードの車の動きを見ながらコースを覚えてください。このとき青か緑の車を〈NATIVE〉モードにしておくと、自分の走りに合わせてスピードを調節してくれるので、常に自分の近くに〈NATIVE〉モードの車を走らせておくことができます。

〈NATIVE〉モードの車に物足りなくなったら、あとは基本的に自分との闘いです。自分の〈MANUAL〉モードの車のほかに、いままでの自分の最高の走りを〈REPLAY〉モードで伴走させて、より無駄のない走りを目指してください。(alty)

▲コース1を1位でゴールしたところ

▲コース6で各車が水中部分を通過中のところ

誰が速いか一目瞭然！CarII用便利ツール
CarII GRANDPRIX 公式集計ツール&データ集

カーニグランプリ公式集計ツール&データ集

【種別】TOOL
【作者】プログラム　：metys
　　　　走行データ　：多数の人々
【対応機種】CarII GRANDPRIXが動く環境。
　　動作確認＝PC-H98S/PC-9801RA
【ディスプレイ】モノクロディスプレイ（液晶含む）でも可能
【対応MS-DOSバージョン】Ver.3.3/5.0
　　（動作確認＝Ver.3.3B）
【アーカイブファイル】C2RANK.LZH
【ファイル構成一覧】

ファイル名	種別	内容
C2RANK.DOC	T	ツールマニュアル
C2RANK.EXE	B	ツール本体
C2DATA.DOC	T	データ集マニュアル
C2DATA.LZH	B	データ集アーカイブファイル
BIO_100%.CM	T	Bio 100% Test Stageの宣伝

これはCarII　GRANDPRIX(P.44～)で記録した走りのタイムを集計して表示するツールです。他の人の走りと比べて一喜一憂しましょう。また、優秀な走りや特徴のある走りのデータを集めた走行データ集も入っており、素晴らしい走りを鑑賞したり、テクニックを盗んだりすることもできます。

公式集計ツール

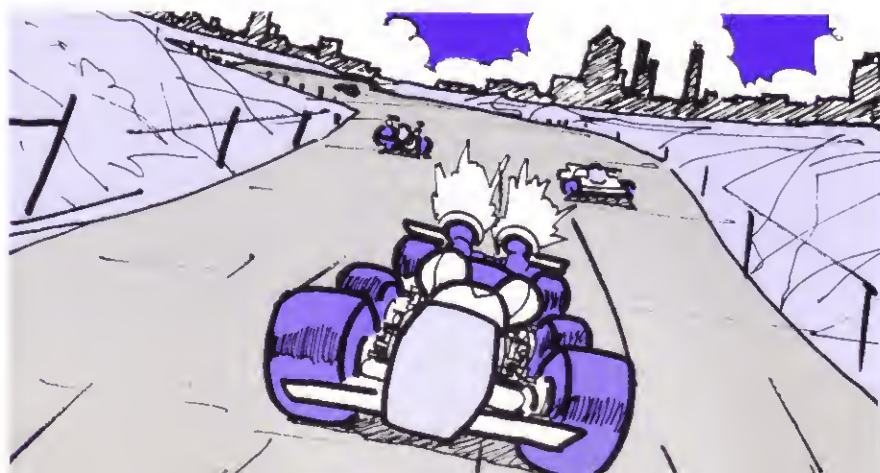
本ツールのインストール先ディレクトリ（標準設定では“￥BIO100￥C2RANK”)にカレントディレクトリを移動してください。*

*：インストール先ディレクトリにパスが通してあれば、どのディレクトリからでも実行可能です。すでにパスの通っているディレクトリにC2RANK.EXEを移しても、任意のディレクトリから実行できるようになります。ただし、集計対象となる走行データファイルは、C2RANK.EXEのあるディレクトリではなく、カレントディレクトリに置いておく必要があります。

集計対象となる全員の走行データファイル（*.CD1～*.CD8)をカレントディレクトリに揃えてください。例えば、“￥BIO100￥C2GP”にある走行データファイルをすべて“￥BIO100￥C2RANK”にコピーするためには、

A＞COPY　￥BIO100￥C2GP￥*.CD?
　￥BIO100￥C2RANK

と入力します。走行データファイルがカレントディレクトリに揃ったところで、MS-DOSプロンプト(“A＞”など）に続いて、

A＞C2RANK

13	FITTAMA	1'40"64	06/03/92

COURSE 7

Rank	Name	Time	Date
1	MUPOPMT3	0'43"36	09/19/92
2	NRP	0'44"00	06/26/92
3	MYA-BI	0'44"29	06/11/92
4	MUPOPCHI	0'44"43	09/27/92
5	KOIZUKA	0'44"50	06/03/92
6	GURI	0'44"57	06/07/92
7	SIRAISI	0'44"64	06/05/92
8	REU	0'45"29	06/04/92
9	MET	0'45"57	06/14/92
10	STEELMAN	0'46"00	06/04/92
11	BUD	0'47"43	06/10/92
12	FITTAMA	0'57"21	06/03/92
13	TINYAN	1'08"29	05/31/92

COURSE 8

Rank	Name	Time	Date
1	MUPOPMT3	0'49"00	09/19/92

▲コース別順位の出力例

9	BUD	0'56"14	06/10/92
10	MET	0'56"36	06/14/92
11	REU	1'02"07	06/02/92
12	FITTAMA	1'12"79	06/03/92
13	TINYAN	1'41"00	05/31/92

Total Ranking

Rank	Name	Points
1	MUPOPMT3	104 pts
2	MYA-BI	85 pts
3	GURI	83 pts
4	NRP	82 pts
5	MUPOPCHI	75 pts
6	KOIZUKA	69 pts
7	MET	49 pts
8	REU	44 pts
9	SIRAISI	42 pts
10	STEELMAN	37 pts
11	BUD	34 pts
12	FITTAMA	15 pts
13	TINYAN	9 pts

A>

▲総合順位の出力例

と入力します(オプションはありません)。これで、画面上に各コースの記録の集計結果が表示されます。

ただし、一画面に表示しきれないときはこれでは見にくいので、

A>C2RANK　>　RANKING.TXT

というように、リダイレクトしてテキストファイルに落とし、エディタなどで見るとよいでしょう。

コース1～8までの各コースの記録に続いて、総合順位が表示されます。総合順位は各コースの得点の合計で決められます。各コースの得点は、例えば全部で15人なら1位が15点、2位が14点、…、15位が1点、となります。

コース1の走行データファイル（*.CD1)がない人は無視されるので注意してください。また、扱えるデータは512人分までとなっています。

走行データ集

C2DATA.LZHには、様々な人のCarII GRANDPRIXでの走行データが収録されています。C2DATA.LZHを展開して、CarII　GRANDPRIXの〈REPLAY〉モード（P.45)で再現させてみましょう。

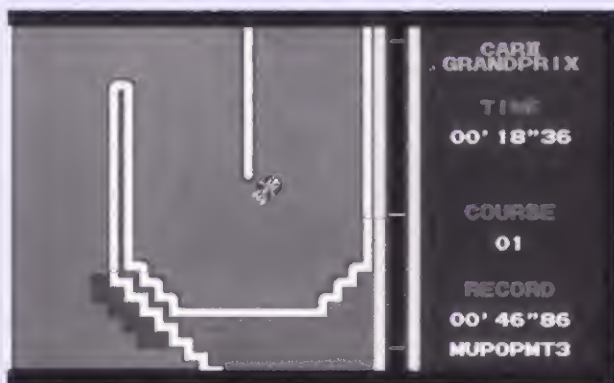
本ツールのインストール先ディレクトリ(標準設定では“¥BIO100¥C2RANK”)にカレントディレクトリを移動するとともに、付属ディスク1に収録されているLHA.EXEをカレントディレクトリまたはパスの通っているディレクトリにコピーしてください。そこで、

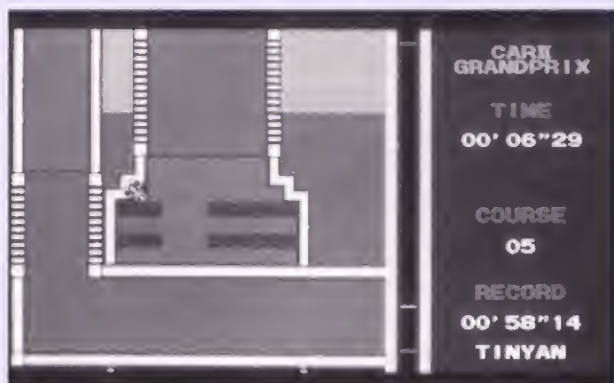
A>LHA　E　C2DATA

と入力すると、収録されている走行データファイルがカレントディレクトリに展開されます。これらのファイルを、CarII GRANDPRIXのインストール先ディレクトリ（標準設定では“¥BIO100¥C2GP”)にコピーしてください。例えば、“¥BIO100¥C2GP”にコピーする場合は、

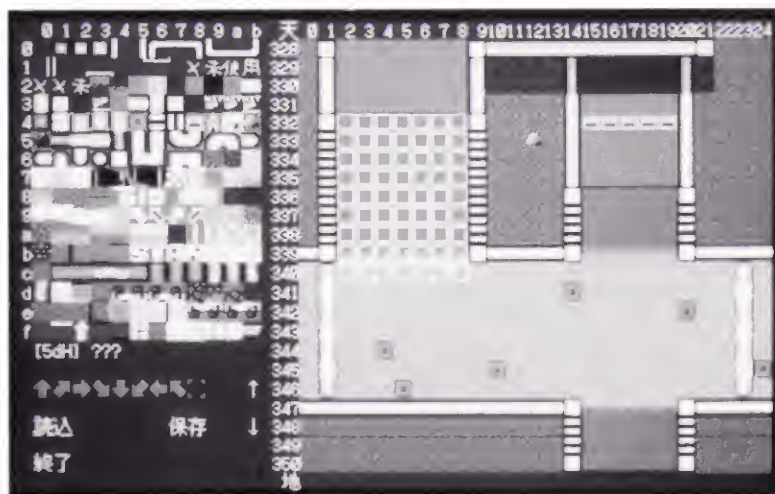
A>COPY　*.CD?　¥BIO100¥C2GP

と入力します。これで、CarII GRAND-PRIXで走行データを再現できるようになります。

素晴らしい走りを見せてくれるデータもあるので参考にするとよいでしょう。

(alty)

▲全コースで1位を記録したマリオ三世氏の走り(MUPOPMT3)。さすがに滑らかなコーナリングは見事だ(コース1)

▲「おれより遅いやつを探しにいく」という人にお勧めのたいにゃん氏の走り(TINYAN)。この走りを見れば自信がつくかも!?(コース5)

CarⅡ用のオリジナルコースを作ろう

CarⅡ GRANDPRIX 専用コースエディタ

カーニグランプリ専用コースエディタ

【種別】TOOL
【収録バージョン】Ver.1.00
【作者】プログラム：羊男，iR，alty
【対応機種】PC-9801VF以後（XA，LT，HAを除く。VF，VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要）。高速なハードディスク、またはラムディスク上での使用が望ましい。
動作確認＝PC-9801VX/ES/RA
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【必要な周辺装置】バスマウス（マウスドライバは不要）
【対応MS-DOSバージョン】Ver.3.1/3.3/5.0
（動作確認＝Ver.3.3/3.3C）
【アーカイブファイル】C2ED100.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種　別	内　　容
CAR.EXE	B	コースデータセーブプログラム
C2ED.EXE	B	コースエディタ本体
C2ED.FNT	B	コースエディタで使用されるフォントデータ
C2ED.DOC	T	マニュアル

CarII　GRANDPRIX（P.44～）の制作に使用されたコースエディタです。これを使えば自分だけのオリジナルコースを作ることができます。すべての機能はマウスで操作でき、難しい知識や技術は特に必要ありません（根気は必要かも）。

実行にあたっての注意

マウスが必要ですが、マウスドライバの機能はC2ED.EXE自体に組み込まれているので、別にマウスドライバを用意する必要はありません。また、マウスドライバがメインメモリに組み込まれていても、本プログラムの動作に支障はないはずです。

起動方法

コースエディタのインストール先ディレクトリ（標準設定では“￥BIO100￥C2ED”)にカレントディレクトリを移動してください。

そして、CarII GRANDPRIXのインストール先ディレクトリ（標準設定では“￥BIO100￥C2GP”)にあるコースデータファイルC2GP.DATを、カレントディレクトリにコピーしてください。例えば、“￥BIO100￥C2GP”にあるC2GP.DATをコピーするためには、MS-DOSのプロンプト(“A>”など）に続いて、

A>COPY　￥BIO100￥C2ED￥C2GP.DAT

と入力します。

コースエディタを起動するためには、

●起動オプション一覧表

C2ED　[-C<course>]　[-D<dcrate>]　[-?]

-C<course>	起動と同時に読み込むコースの番号を<course>で指定する。<course>は1～8の数字で指定のこと。このオプションを省略した場合は、起動時にコースデータが読み込まれない
-D<dcrate>	ダブルクリックの間隔を<dcrate>で指定する。<dcrate>は1～9の数字で指定のこと（単位は約1／60秒)。デフォルトは4
-?	簡単な使用法を表示する

MS-DOSのプロンプトに続いて、

A>C2ED ［オプション］

という形式で入力してください。ここで、オプションは前ページ右下の表のとおりです。

（操作例）

A>C2ED

A>C2ED -C2

A>C2ED -D5

A>C2ED -C3 -D3

コース番号やダブルクリック間隔の指定は省略できます。コース番号にはデフォルト値はないので、省略したら起動時にはコースデータを読み込みません（起動後に読み込むことになります）。ダブルクリック間隔のデフォルト値は4です。この数値の単位は約1／60秒と思ってください。速めがいいのであれば3、普通のスピードなら4、遅めにしたいときは5を指定してください。

●コースエディタの画面構成

- MDT用パターン表示部：コースの構成要素となるパターンが並んでいる。カレントパターンの位置には赤い四角形が表示される
- カレントパターンの属性表示
- VDT用パターン表示部
- 読込アイコン
- 終了アイコン
- 保存アイコン
- 移動用アイコン：コースデータをスクロールさせて任意の部分に移動できる
- 天アイコン：コースデータの一番上の部分に移動する
- 地アイコン：コースデータの一番下の部分に移動する
- 桁数表示部：コースデータの桁数（0～24）が表示されている
- 編集領域：編集中のコースデータが表示されている
- マウスカーソル
- 行番号表示部：コースデータの行番号（0～509）が表示されている

操作方法

■コースデータの構造

コースエディタでコースの編集をする前に、CarII GRANDPRIXを実際にプレーして、コースの作りについてよく研究しておきましょう。

コースの絵を見ると、たくさんの小さな正方形の絵（パターン）の組み合わせで作られていることに気がつくでしょう。このようなパターンの配置を定義しておくデータのことをMDTと呼びます。

CarII GRANDPRIXで走行中、コースの壁にぶつかるか、またはオイルに触れてスピンしてみてください。車はくるくると回ってしまいますが、その後適切な方向――ゴールへ向かうのにちょうど都合のよい方向――に向き直ることでしょう。また、自分以外の車を〈NATIVE〉モードに設定しておくと、それらの車は壁にぶつかることなく上手にゴールを目指して走って行きます。といっても、コンピュータが自動的に進行方向を判断しているわけではなく、コースの“流れ”を表わすデータが用意されているのです。この、プレー中には見えないデータのことをVDTと呼びます。

このように、コースデータにはMDTとVDTの2種類のデータがあります。コースエディタでは、両方のデータを編集することができます。

▲CarII GRANDPRIXをプレー中の画面。コースは小さな正方形のパターンの組み合わせによって表現されている

■MDTの編集

コースエディタの画面構成は上の図のとおりです（“C2ED -C8”で起動して、コース8を編集中のところ）。

画面の左側に小さな正方形の絵が並んでいます。よく見ると、コースの構成要素となる道路や芝生、水たまりなどであることが分かるでしょう。これが、MDT用のパターンです。このパターンをマウスでクリック*すると、赤い四角形のマークがつきます。このマークのついているものが、現在選択されているパターン（カレントパターン）です。

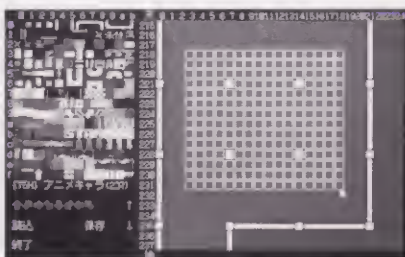
＊：クリックとは、「画面上のマウスカーソル（矢印状のもの）を移動して、マウスのボタンを1回押す」という操作のこと。

画面右側が編集領域になっていて、パターンを配置していくことができます。この編集領域をマウスの左ボタンでクリックしてみましょう。現在選択されているパターン（カレントパターン）が置かれます。マウスの左ボタンを押しながら

●BOX描画

MDTやVDTのパターンを編集領域に置いていく際に、広い範囲を同じパターンで「塗りつぶしたい」ということがよくあります。そのようなときに、いちいちクリックを繰り返すのではなく、1回の操作で長方形の領域を特定のパターンで塗りつぶす「BOX描画」という機能が利用できます。

①塗りつぶしたい領域の左上角の位置でダブルクリック（マウスのボタンを2回押す操作）を行なうと四角い枠が表示される。

③マウスの左ボタンでクリックすると、指定した長方形の範囲がカレントパターンで塗りつぶされる。このとき右クリックするとBOX描画がキャンセルされる。

②そのまま塗りつぶしたい領域の右下角の位置までマウスを動かす。

マウスカーソルを動かしていくと、連続してパターンが置かれます。このように、様々なパターンを組み合わせてMDTを作っていきます。

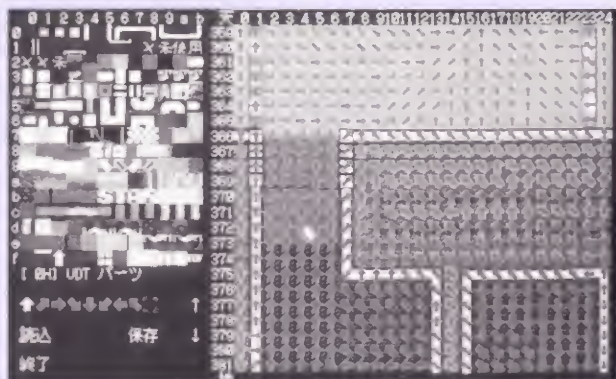
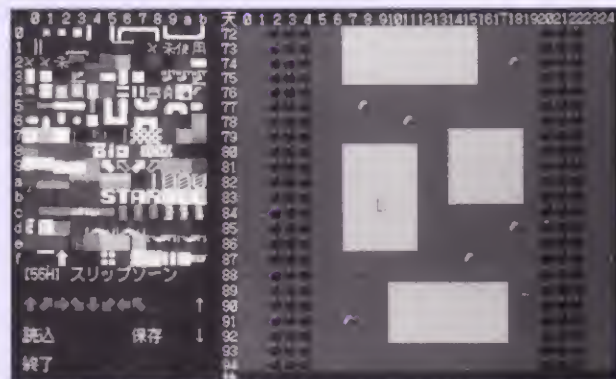
利用できるパターンとしては、通常の道路のほかに、障害物、ぴかぴか光る矢印、川、そして立体交差などの特殊なものも用意されています。それぞれのパターンの意味や働きを理解していないと、よいコースを作るのは難しいでしょう。各パターンについて理解するためには、まず、実際にゲームをプレーしてコース各部の働きをよく覚えてください。そして、ゲームに添付されているコースデータをコースエディタに読み込み、スポイト機能（後述）を使って、コースの各部分がどのパターンによって構成されているかを把握しましょう。画面左側には、カレントパターンについての簡単な説明も表示されるので、参考にしてください。

■VDTの編集

画面上で、MDT用パターンが並んでいる下に、赤色の矢印が並んでいます。これが、VDT用のパターンです。目に見えないVDTを目に見えるようにしたものがこの矢印だと考えてください。矢印の向きが車の向く方向です。VDT用のパターンをクリックして選択すると、自動的にVDT編集モードに切り替わります。再びMDT用のパターンを選択すると、MDT編集モードに戻ります。

VDT編集モードになると、画面右側の編集領域にVDT用のパターンを置いていくことができるようになります。MDTの場合と同様、マウスでVDTを描いていきます。このとき注意しなければならないのは、VDTはMDTで描いたコースに合わせて並べていく必要がある、ということです。VDTがいい加減だと、スピンしてもきちんと向き直らず、また〈NATIVE〉モードの車もゴールに到達できなくなってしまいます。

■編集領域のスクロール(MDT、VDT共通)

コースデータは大きいので、一画面に

▲VDT編集モードの画面

▲スポイト機能で、編集領域上の「スリップゾーン」のパターンを選択しているところ(マウスの右ボタンをクリックする)

全体を表示することはできません。画面右側の編集領域の上下端外側部分をクリックすると、それぞれ上下方向にスクロールします。〈↑〉〈↓〉アイコンをクリックすると、それぞれ上下方向に高速スクロールします。また、〈天〉〈地〉アイコンをクリックすると、それぞれ最上行（ゴール地点付近）、最下行（スタート地点付近）にジャンプします。

■スポイト機能（MDT、VDT共通）

コースエディタには、編集領域に表示されているコースデータ上で任意のパターンを選択し、カレントパターンとして設定できる「スポイト機能」が備わっています。この機能を利用すると、

- 既存のコースデータの各部分がどういうパターンから構成されているかを調べる
- 既存のコースデータの一部分を手直しする

というような場合に大変便利です。

編集領域においてマウスの右ボタンをクリックすると、マウスカーソルがある位置のパターンがカレントパターンに設定されます。したがって、すでに編集領域上に置かれているパターンをカレントパターンに設定したい場合には、わざわざ画面左側のパターン一覧のところにマウスカーソルを移動しなくてもよいわけです。また、既存のコースデータを編集する場合にこのスポイト機能を使うと、描画してあるパターンがどういう種類のパターンであるかを簡単に知ることができます。なお、MDT編集モードのときはMDTパターンが、VDT編集モードのときはVDTパターンが選択されます。

■ファイル関連アイコン

画面下部に表示されている〈読込〉〈保存〉〈終了〉の3つのアイコンは、右の表のような機能を持っています。コースの編集が終了したら、必ず保存してから終了してください。

■作成/編集したコースでの走行

こうしてコースを作成したり編集したりしたら、さっそく実際に走ってみましょう。

編集したコースデータファイルC2GP.DATを、CarII　GRANDPRIXのインストール先ディレクトリに戻してやるわけですが、元のC2GP.DATが消えてしまわないように、元のC2GP.DATを別のファイル名に変更してから、編集したC2GP.DATを戻しましょう。例えば、“￥BIO100￥C2GP”にあるC2GP.DATのファイル名をC2GP.ORGに変更し、カレントディレクトリにある編集済みのC2GP.DATを“￥BIO100￥C2GP”に戻してやる場合は、次のように入力してください。

```
A>REN　￥BIO100￥C2GP￥C2GP.DAT
　C2GP.ORG
```

●ファイル関連アイコン

読込	コースデータを読み込む ここをクリックすると、1から8までの数字（コース番号）が表示されるので、読み込みたいコース番号をマウスでクリックすること
保存	コースデータを保存する ここをクリックすると、1から8までの数字（コース番号）が表示されるので、保存したいコース番号をマウスでクリックすること。保存にはかなり時間が
終了	コースエディタを終了して、MS-DOSに戻る

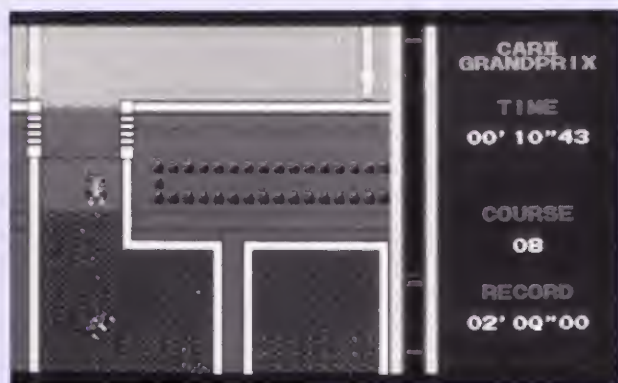
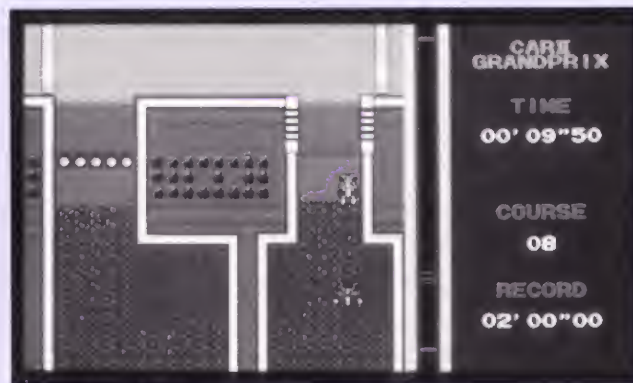
```
A>COPY　C2GP.DAT　￥BIO100￥C2GP
```

これで、CarII GRANDPRIXを起動すると、自分で作成したり編集したりしたコースで走れるようになります。

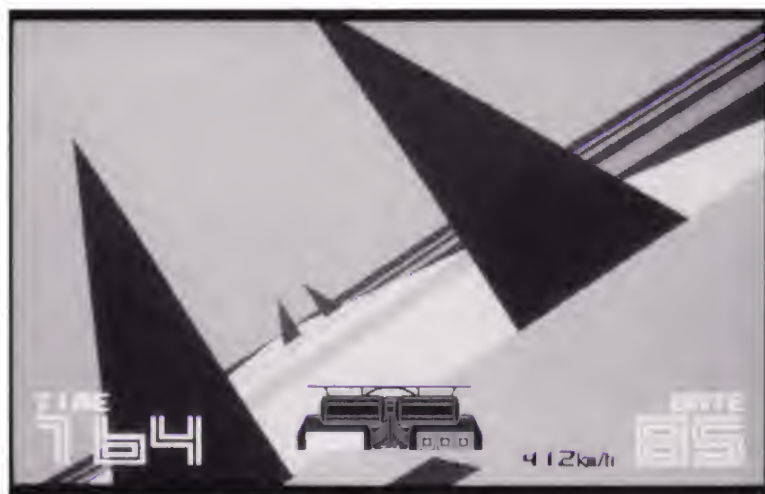
なお、誤って元のC2GP.DATを消してしまった場合は、CarII GRANDPRIXを再度インストールしなおしてください。

アドバイス

VDTの作成は比較的難しいので、実際に走ってみたり〈NATIVE〉モードの車を走らせてみたりして、不都合が発生するところを直していきましょう。初めのうちはなかなか大変だと思いますが、諦めずに楽しいコースを作ってください。

（羊男）

▲元のコースデータで走行中のところ（コース8）

▲反対側の道を通るように修正したコースデータで走行中のところ。このように、元のコースを自由に変更できるのが楽しい

ローリングでゲートをくぐる迫力満点カーゲーム

ろりろりろーりんぐ

ろりろりろーりんぐ

【種別】DRIVING
【収録バージョン】ver.0.90b
【作者】プログラム：metys
音楽／音響：NEW,fin
【対応機種】PC-9801VF以後（XA,LT,HAを除く。VF,VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要)。ただし、CPUは286以上が望ましい。
動作確認＝PC-9801VX,PC-H98S／U8
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【対応周辺装置】FM音源ボード、FM音源ボードのジョイスティック
【対応MS-DOSバージョン】Ver.2.11/3.1/3.3/5.0
（動作確認＝Ver.3.3B/5.0)
【アーカイブファイル】ROLL090B.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種別	内容
ROLLING.FNT	B	フォント
ROLLING.DOC	T	ドキュメント案内
MFREE.EXE	B	音源ドライバ解放プログラム
RES2	T	音源ドライバ／BGMデータ著作権表記
ROLL.BAT	T	起動用バッチファイル
ROLLING.TEC	T	プログラムの詳しい解説
＊.MDT	B	BGMデータ
OPNDRV.EXE	B	音源ドライバ
TKYDRV.EXE	B	〃
ROLLING.EXE	B	プログラム本体
ROLLING.YAH	T	ドキュメント
SSGDRV.EXE	B	音源ドライバ
ROLLING.CS1	T	コースデータ

3Dカーゲームです。とはいってもレースゲームやドライブゲームじゃなくて、行く手に並んでいるゲートの間を次々にすりぬけていくのが目的です。

左右に移動する際にローリングする（傾く）のが一番の特徴かな。近づくと画面一杯にまで広がるゲートとあわせて、迫力やスピード感の演出を狙って作ったゲームなので、そのあたりを楽しんでもらえたらうれしいな。

実行にあたっての注意

「VSYNC割り込み」というものを使用しているので、これを使用する常駐プログラムとは相性の悪い場合もあります。

また、特に速いマシン（486/40MHz、ODP486などの高速なCPUを搭載したマシン）で、画面が乱れたり、終了後にハングアップしたりする場合があります。そのようなときは、クロックを落として実行してください。

起動方法

「ろりろりろーりんぐ」のインストール先ディレクトリ（標準設定では"￥BIO100￥ROLLING")にカレントディレクトリを移動してください。ゲームの起動にはROLL.BATを使います。MS-DOSプロンプト（"A>"など）に続いて、

A>ROLL

と入力してください。FM音源によるBGMが不要なときはROLLING.EXEを直接起動してください。この場合は、MS-DOSプロンプトに続いて、

A>ROLLING

と入力します。*

＊：裏VRAMを使用する常駐ソフトやデバイスドライバを使用している場合は、ROLL.BATまたはROLLING.EXEに"V"オプション

をつけて起動すれば、起動時にテンポラリファイルを作って裏VRAMを保存します。テンポラリファイルは、環境変数TMPが指定されている場合はそのディレクトリに作成され、そうでない場合はカレントディレクトリに作成されます。

操作方法

■メニュー画面

起動するとBio_100%のロゴが表示され、続いてメニュー画面が表示されます。メニュー画面では、カーソルキーの↑↓またはテンキーの2 8で次の表のどれかを選択し、スペースキーまたはZで確定してください（以下、項目を選択する場合の基本操作はすべて同様です）。

GAME START	ゲームを開始する
RECORDS	トップコード画面に移る

▲メニュー画面

メニュー画面ではQまたはESCを押せば終了します。

■トップレコード画面

メニュー画面で〈RECORDS〉を選択すると、トップレコード画面に移ります。

Bio FIELD

RANK	TIME	NAME	DATE
1st	10:00	Senna	92/09/23
2nd	09:00	Prost	92/09/23
3rd	08:00	Piquet	92/09/23
4th	07:00	Berger	92/09/23
5th	06:00	Mansell	92/09/23
6th	05:00	Boutsen	92/09/23
7th	04:00	Patrese	92/09/23
8th	03:00	Nannini	92/09/23
9th	02:00	Alesi	92/09/23
10th	01:00	[illegible]	92/09/23

▲トップレコード画面

この画面では、各コースのランキングと総合ランキングが順次表示されます。Zまたはスペースキーで次の画面に移ります（総合ランキングが表示されたあとはメニュー画面に移ります）。ランキングの表示中にESCまたはQを押すとメニュー画面に戻ります。

■プレー画面

メニュー画面で〈GAME START〉を選択するとプレー画面に移り、ゲーム開始となります。プレー画面の構成は下の図のとおりです。

コース上にはゲートがいくつも並んでいます。自機をうまく操作して、できるだけ早く規定数のゲートをくぐり抜けてください。コースは、Bio FIELD、OCEANIA、ICE RING、TWINKLEの4面が用意されています。

ゲーム中の操作は右上の表のとおりです。アクセルボタンで最高速度に達したときにターボボタンを押すと、最高速度が上昇します。ターボボタンに使用時間や使用回数の制限はありません。

●プレー画面の構成

左右移動（ローリング）	4 6（テンキー） H L ← → ←→
アクセル	Z A スペースキー
ターボ	X B リターンキー
ポーズ（一時停止）	ESC
ゲーム再開	ポーズ中に ESC
ゲーム中止	ポーズ中に Q

※ ■：ジョイスティック

■ゲームオーバーとコンティニュー

規定数のゲートをくぐり抜ける前に残

●プレー画面の構成

▲Bio FIELDをクリアしたところ（残りタイムは24秒）

▲ゲートの分かれ道。フェイントのゲートを避けて進もう

りのタイムが0になるとゲームオーバーです。ゲームオーバーになると、次の表のようなコンティニューメニューが表示されます。

CONTINUE	ゲームをコンティニューする
GIVE UP	ゲームのコンティニューを放棄してメニュー画面に戻る

ここで〈CONTINUE〉を選択すれば、その面の最初からコンティニューできます。コンティニューは3回まで可能となっています。

■名前入力画面

各コースおよび総合成績でトップ10にランク入りした場合は、自分の名前を入力できます。

名前を入力する際には、カーソルキー↑↓←→またはテンキー2468で文字を選択し、スペースキーまたはZで1文字ずつ確定していきます。入力した文字を修正したい場合は、〈←〉アイコンを選択して最後に入力した文字を消去してください（Xまたはリターンキーを押すと、〈←〉アイコンを選択するのと同じ意味になります）。

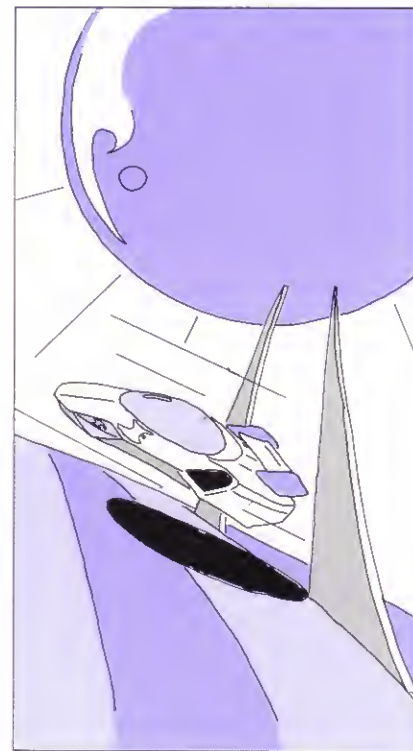
〈COP〉アイコンを選択すると、すでに登録されている名前が表示されて、そこから選択できるようになります（したがって、名前をすでに登録してある場合は、わざわざ再度入力しなくてもすみます）。〈COP〉アイコンを選択するたびに、最大10人分の名前が切り替わりながら表示されます。〈COP〉アイコンで選択したあとでも、その名前の編集は可能です。

名前の入力が終わったら〈END〉アイコンを選択してください。名前入力を終了すると、メニュー画面に戻ります。また、名前の入力中にESCを押すと、名前入力をスキップしてメニュー画面に戻ります。

▲TWINKLE(4面)は夜のコース

アドバイス

ゲートに衝突ばかりしてちゃゴールはおぼつかないよ。衝突しやすいポイントは限られているから、まずはその場所を覚えて、そこを通過するときには速度を落とすことが肝心だ。後半(3、4面)になるとフェイントのゲートがたくさん出てくるよ。どのゲートを無視して、どのゲートを通ったほうがいいのかよく考えて、一番効率のいいルートを見つけなきゃ。

ゲームオーバーになったあと、メニュー画面で何もせずに放っておくと、ゲームオーバーになった面のリプレーが始まる。これを見てじっくりコースを研究しよう!!　(metys)

コミカルな横スクロールアクションゲーム

metys's SnowWars

メティシズ・スノーウォーズ

【種別】ACTION
【収録バージョン】Ver.1.00
【作者】プログラム　：alty, iR
　　　シナリオ　　：alty, !J゜U
　　　グラフィックス：!J゜U, alty
　　　音楽／音響　：fin
【対応機種】PC-9801VF以後（XA,LT,HAを除く。VF,VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要)。ただし、CPUは最低でも386(16MHz) 程度が望ましい。
動作確認=PC-9801RA
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【対応周辺機器】FM音源ボードのジョイスティック
【対応MS-DOSバージョン】Ver.3.3/5.0
（動作確認=Ver.3.3B）
【アーカイブファイル】METYS100.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種別	内容
METYS.DOC	T	マニュアル
METYS.EXE	B	ゲーム本体
METYS.SCR	T	トップスコアラーデータ
METYSBGM.DOC	T	BGMライナーノーツ
BIO_100%.CM	T	Bio_100% Test Stageの宣伝

雪合戦をモチーフにした横スクロールアクションゲームです。プレーヤーはmetysとなり、悪者に捕らわれた妹を救出するために山へ向かいます。行く先々で、悪者の一味に扮したBio_100%の面々が様々な攻撃を仕掛けてきます。プレーヤーは雪玉を唯一の武器として立ち向かいます。

実行にあたっての注意

「VSYNC割り込み」というものを使用しているので、これを使用する常駐プログラムとは相性の悪い場合もあります。また、実行するにはかなりの空きメモリを必要とします。メモリ不足などでうまく動かないときは、日本語入力FEPや常駐プログラムを外して起動してみてください。

起動方法

metys's　SnowWarsのインストール先ディレクトリ（標準設定では"￥BIO100￥METYS")にカレントディレクトリを移動してください。*

＊：インストール先ディレクトリにパスが通してあれば、どのディレクトリからでも実行可能です。ただし、metys's SnowWarsの関連ファイルはすべて同じディレクトリにまとめておいてください。関連ファイルを別々のディレクトリに分散させてしまうと正常に起動できなくなります。なお、トップスコアラーファイルMETYS.SCRが同じディレクトリにない場合は自動的に生成されます。

metys's　SnowWarsを起動するためには、MS-DOSプロンプト("A>"など)に続いて、

A>METYS　［オプション］

という形式で入力してください（通常はオプションをつける必要はありません)。オプションは次ページ左下の表のとおりです。

特殊オプションを指定して起動する例を示します。

A>METYS　-P666　-S12　-H99　-D　-W6

この起動例だと、「12面からスタート、metysが99人でダメージを受けず、ゲーム速度は遅め」という設定になります。最初はこれらの特殊オプションを使用せず、普通にゲームを楽しみましょう。特

殊オプションは、行き詰まったり、どうしてもエンディングを見たくなったりした場合などに使ってください。

操作方法

■メニュー画面とトップレコード画面

起動するとBio_100%のロゴが表示され、続いてメニュー画面が表示されます。メニュー画面では、カーソルキーの↑↓またはテンキーの2 8で次の表のどれかを選択し、スペースキーまたはZ Xで確定してください（以下、項目を選択する場合の基本操作はすべて同様です）。

メニュー画面とトップレコード画面では、QまたはESCを押せば終了します。トップレコード画面からメニュー画面に戻るためには、それ以外のキーを押してください。

メニュー画面で〈Game Start〉を選択するとゲーム開始です。

■プレー画面

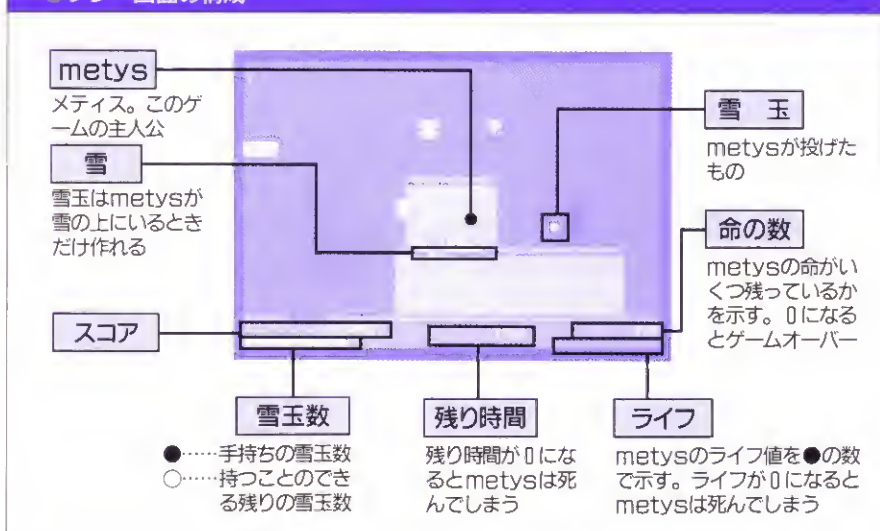
プレー画面の構成は下の図のとおりです。

ゲーム中の操作は右下の表のとおりです。なお、QまたはESCでポーズ画面が表示されたところで再度Qを押すと、ゲームを中止してメニュー画面に戻ります。

ジャンプ中はキー操作で左右に動かすことができず、metysの向きを変えて雪玉を投げる方向を変えることだけができます。左右方向へジャンプする場合は、移動しながらジャンプしてください。なお、雪玉は足元に雪があるところでしか作れません。

Game Start	ゲームを開始する
Record	トップレコード画面に移る
Quit	終了する

▼metys's SnowWarsのメニュー画面

●プレー画面の構成

●起動オプション一覧表

METYS [-P666] [-S<stage>] [-M<metys>] [-W<wait>] [-D]

-P666	特殊オプション[-S][-M][-W][-D]が使えるようにする。このオプションは特殊オプションより先に指定すること
-S〈stage〉	開始するステージを〈stage〉で指定する。〈stage〉は1～12の数字で指定のこと
-M〈metys〉	metysの初期人数を〈metys〉で指定する。〈metys〉は1～99の数字で指定のこと
-W〈wait〉	ゲーム速度を〈wait〉で指定する。〈wait〉は1～9の数字で指定のこと（数字が大きいほどゲーム速度は遅くなる）。このオプションを使用しない場合のデフォルト設定は4となっている
-D	metysが、敵や敵の出す弾に当たってもダメージを受けなくなる

※は隠しオプション

●キー操作一覧表

左右移動	4 6（テンキー）		← →
ジャンプ	Z	スペースキー	A
下に降りる	Z + 2（テンキー） Z + ↓	スペースキー + 2（テンキー） スペースキー + ↓	A + ↓
雪玉を投げる	X	リターンキー	B
雪玉を作る	X + 2（テンキー） X + ↓	リターンキー + 2 リターンキー + ↓	B + ↓
ポーズ（一時停止）	Q ESC		
ゲーム再開	ポーズ中に Q 以外のキー		
終了	ポーズ中に Q		

※ ■：ジョイスティック

■ゲームの進め方

metysに扮したプレーヤーは、妹を助けるために山に向かって(右方向に) どんどん進んでいかなければなりません。

行く手を阻むBio 100%の悪者たちは攻撃を仕掛けてきます。悪者たちに体当たりされたり悪者たちの投げた弾に当たったりすると、metysのライフ（生命を表わすポイント）が1つ減ってしまいます。悪者たちに対抗するには雪玉をぶつけるしかありません（雪玉で敵を倒すとスコアが加算されます)。しかし雪玉は際限なく投げられるわけではなく、手持ちがなくなったときは自分で作らなければなりません。また、一度に持てる雪玉の数には上限があって、それ以上の雪玉を同時に持つことはできません（この上限は後述のアイテムを取れば増やすことができます)。

metysは、画面から下に落ちたりライフが0になったりすると死んでしまいます。また、各面は制限時間内にクリアしなければなりません。残り時間が0になった場合もmetysは死んでしまいます。metysはゲーム開始時には3つの命を持っています。

敵を倒したときに右上の表のようなアイテムが出てくることがあります。

面のゴール地点には赤い旗が立っています。そこまで到達すると面クリアとなります。面クリアの際には「残り時間×20点」のボーナスがスコアに加算されます。次の面へ進むときには、metysのライフは最大10ポイントまで復活します。ただしその時点でのライフの上限を超えて回復することはありません。

面の中間地点には黄色い旗が立っています。metysが中間地点よりスタート寄りで死ぬと面の最初から再スタートになりますが、中間地点よりゴール寄りで死んだ場合は中間地点から再スタートになります。

アイテムを取りながらmetysをパワーアップさせ、3つの山を登って妹を助けてください。1つの山は4面で構成されているので、合計12面まであることになります。第4、第8、第12の各面の最後ではボスが待ち構えています。ボスが出てくると一時的にスクロールが止まり、対戦モードになります。画面上部にボスのライフが表示されているので、それを目安にして戦ってください。ボスによっては、雪玉を急所に当てないとダメージを加えたことにならないので注意してください。3人のボスを倒し、12面までクリアすると、感動のエンディングとなります。

■ゲームオーバーと名前入力画面

metysの命がすべて尽きてしまうとゲームオーバーです。出したスコアがハイスコアトップ10にランク入りした場合は、自分の名前を入力できます。

名前を入力する際には、カーソルキー↑↓←→またはテンキー2468で文字を選択し、スペースキーまたはZXで1文字ずつ確定していきます。入力した文字を修正したい場合は、〈←〉〈→〉アイコンを選択してカーソルを移動してください。文字の入力が終わったら、〈END〉アイコンを選択します。なお、この画面でQまたはESCを押せば、名前入力をスキップすることもできます。名前入力を終了（またはスキップ）すると、メニュー画面に戻ります。

●アイテムの種類

名称	機能
ハート	ライフが1ポイント回復する
ハートの器	ライフの上限が1ポイント増える(最大18ポイント)
雪玉の器	持てる雪玉の数が1個増える(最大18個)
大地のつえ	地震で地上にいるキャラを全滅させる
天のつえ	大爆発で画面上の全キャラを全滅させる
緑茶	雪玉を一度に作る力が上がる
青汁	雪玉を遠くに飛ばす力が上がる
あさがおのつゆ	雪玉が一定時間投げ放題になる
生き血	ライフが上限まで回復する
めて人形	metysの命が1つ増える
Kの石版	このアイテムを取ったときのmetysの能力が保存され、死んだあとに持ち越せる

アドバイス

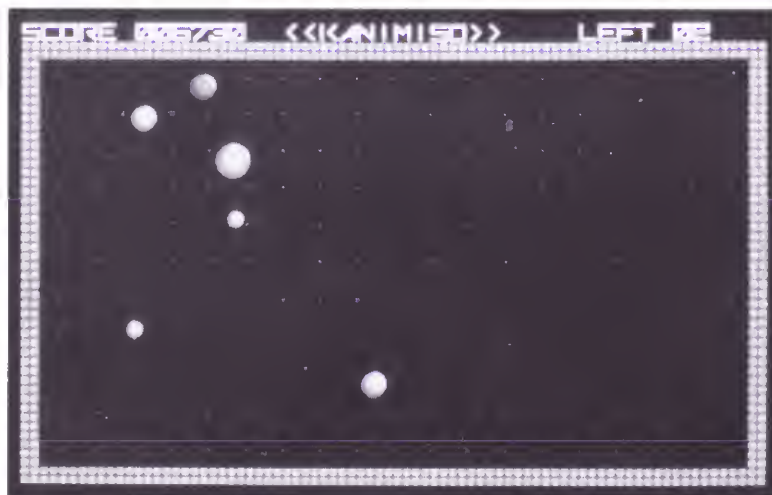
ジャンプにクセがあるので、まずそれに慣れることが大切です。あとは、アイテムを取ってしっかりパワーアップしていきましょう。特に「Kの石版」は重要です。一定数の敵をやっつけると必ず出てくるので、敵はできるだけやっつけながら進むようにしましょう。

雪玉はどこででも作れるわけではないので、常に補充するように心がけましょう。無駄撃ちしないようにすることも大切です。 (alty)

▲赤い旗に到着すると面クリアになる

▲ボスとの対決時には画面が暗くなる

玉を操る新感覚アクションゲーム

蟹味噌

かにみそ

【種別】ACTION
【収録バージョン】Ver.1.23
【作者】プログラム　：alty
　グラフィックス：alty, metys
　音楽／音響　：alty, fin
【対応機種】PC-9801VF以後（XA, LT, HAを除く。VF, VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要)。ただし、CPUは最低でも286(10MHz)程度が望ましい。動作確認=PC-9801RA
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【対応周辺装置】FM音源ボードのジョイスティック
【対応MS-DOSバージョン】Ver.3.3/5.0
（動作確認=Ver.3.3B)
【アーカイブファイル】KANI123.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種別	内容
README.KAN	T	ファイル構成の説明
KANI.DOC	T	マニュアル
KANI.EXE	B	ゲーム本体
KANI.EFS	T	効果音データ
KANI.DAT	T	面データ
KANI.BGM	T	曲データ
KANI.FNT	B	フォントデータ
KANI.PNC	T	パニック画面データ
KANIPIC.EXE	B	オープニング画面表示プログラム
BIO_100%.CM	T	Bio_100% Test StageのCM

青玉を動かして他の玉をやっつけるゲームです。青玉の動きには慣性の法則が働いており、操作感覚が一風変わっています。障害物があったり、重力場が存在する面など、バラエティに富んだ全60面が用意されています。

実行にあたっての注意

「VSYNC割り込み」というものを使用しているので、これを使用する常駐プログラムとは相性の悪い場合もあります。また、実行するにはかなりの空きメモリを必要とします。メモリ不足などでうまく動かないときは、日本語入力FEPや常駐プログラムを外して起動してみてください。

起動方法

蟹味噌のインストール先ディレクトリ（標準設定では"¥BIO100¥KANI")にカレントディレクトリを移動してください。*

＊：インストール先ディレクトリにパスが通してあれば、どのディレクトリからでも実行可能です。ただし、蟹味噌の関連ファイルはすべて同じディレクトリにまとめておいてください。関連ファイルを別々のディレクトリに分散させてしまうと正常に起動できなくなります。なお、トップレコードデータファイルKANI.SCRが同じディレクトリにない場合は自動的に生成されます。

蟹味噌を起動するためには、MS-DOSプロンプト("A>"など）に続いて、
A>KANI ［オプション］
という形式で入力してください.(通常はオプションをつける必要はありません)。オプションは次ページ「起動オプション一覧表」のとおりです。

操作方法

■オープニング画面とトップスコアラー画面

起動するとBio_100%のロゴが表示され、続いてオープニング画面が表示されます。一定時間がたつと自動的にトップスコアラー画面と切り替わり、以後、オ

ープニング画面とトップスコアラー画面が交代で表示されます。どちらの画面でも、何かのキー（例えばスペースキー）を押すと面セレクト画面に移ります。オープニング画面やトップスコアラー画面では、QまたはESCを押せば終了します。

■面セレクト画面

このゲームには50面が用意されていますが、面セレクト画面では、どの面からゲームを開始するかを自由に設定できます。開始する面の選択はテンキーの2 4 6 8またはカーソルキーの↑↓←→で行ないます。上下（2 8、↑↓）の操作で1ごと、左右（4 6、←→）の操作で10ごとに面番号が変化します。面の選択が終わったらスペースキーで確定してください。これでゲーム開始となります。

■プレー画面

プレー画面の構成は右の図のとおりです。

プレーヤーは画面中央にいる青玉を操作します。ゲームの操作は「キー操作一覧表」のとおりです。なお、Qを押してポーズ状態になると、ゲームを終了するかどうかを選択できます。Yで終了、Nでゲーム再開となります。

すでに述べたとおり青玉には慣性の法則が働いているので、青玉の操作にはある程度慣れが必要になります。ある方向を押し続けるとどんどんその方向に加速されていきますし、一度動き出すと放っておいてもその方向に動き続けようとするのです。ただし、フィールドには（ほんの少しですが）摩擦があるので、しばらくすると動きが止まります。意図的に動きを止めるためには、動いてる向きと反対の方向に加速させるか、またはブレーキを使います。動きを止めるにはブレーキのほうが便利ですが、ブレーキは連続的には使えないようになっています。青玉はある速度以上で赤い壁にぶつかると死んでしまうので、くれぐれも注意してください。

●起動オプション一覧表

KANI ［-J］［-D〈wait〉］［-B］

-J	FM音源ボード用ジョイスティックを強制初期化した後で使用する。FM音源ボードの有無は自動検出して、ボードがある場合はジョイスティックが使えるようにしているので、通常、このオプションを使う必要はない。FM音源ボードを装備していないマシンでこのオプションをつけないこと
-D〈wait〉	ゲーム速度を〈wait〉で指定する。〈wait〉は0～9の数字で指定のこと（数字が大きくなるほどゲーム速度は遅くなる）。0にすると使用マシンの最高速度でプレーできる。このオプションを指定しない場合のデフォルト設定は3となっている
-B	ゲーム中の音楽や効果音を止める。ただし、曲や効果音のデータファイルはいちおう読み込むので注意のこと

●キー操作一覧表

青玉の加速操作	2 8 4 6 ↑ ↓ ← →（テンキー） ↑ ↓ ← →
青玉のブレーキ	5（テンキー） A スペースキー
パニック画面	ESC HELP リターンキー
パニック画面からのゲーム	ESC
ポーズ(一時停止)	Q
ポーズからのゲーム再開	ポーズ中に N
終了	ポーズ中に Y

※ ▬ ：ジョイスティック

●プレー画面の構成

フィールド
玉が動くエリア

スコア

残りの青玉数
0になるとゲームオーバー

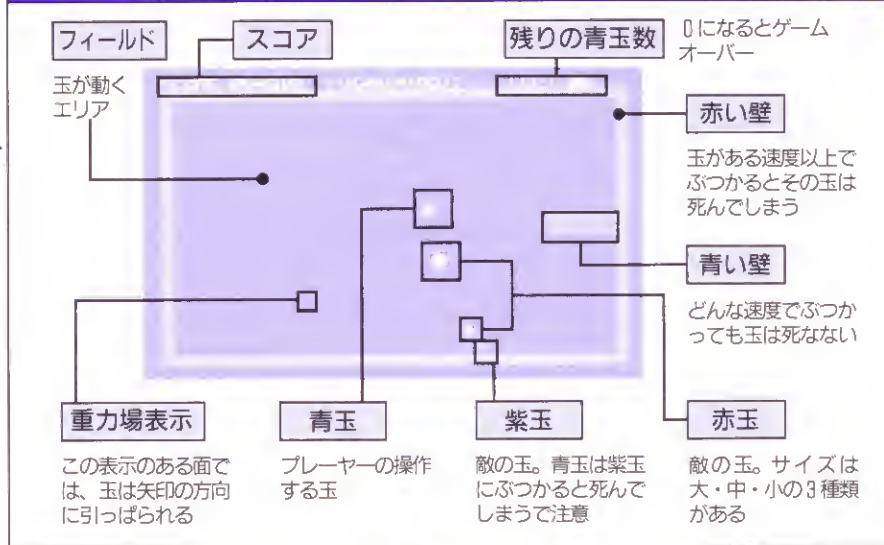
赤い壁
玉がある速度以上でぶつかるとその玉は死んでしまう

青い壁
どんな速度でぶつかっても玉は死なない

重力場表示
この表示のある面では、玉は矢印の方向に引っぱられる

青玉
プレーヤーの操作する玉

紫玉
敵の玉。青玉は紫玉にぶつかると死んでしまうで注意

赤玉
敵の玉。サイズは大・中・小の3種類がある

▲オープニング画面

▲面セレクト画面ではプレーする面を自由に選べる

蟹味噌

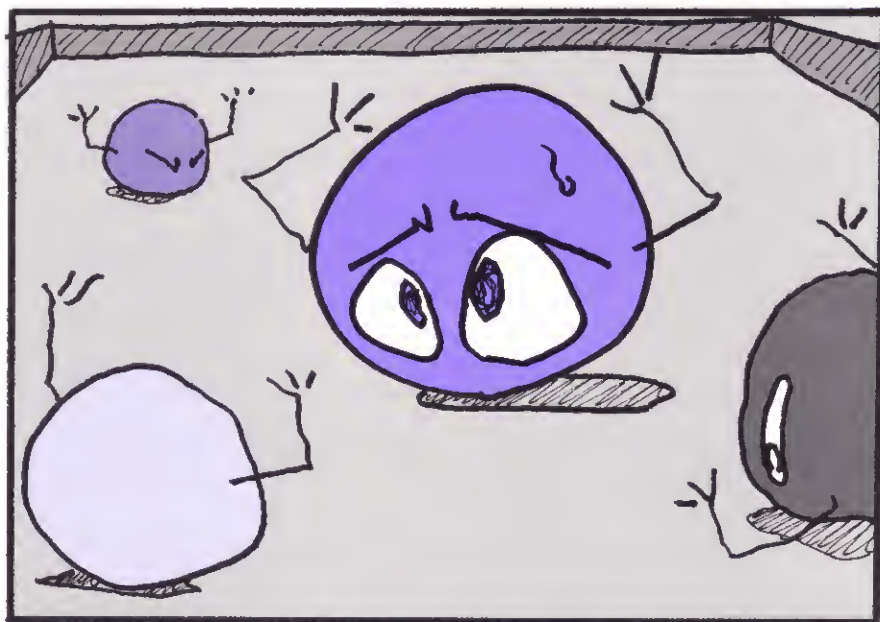
▲青玉はある速度以上で赤い壁にぶつかると死んでしまう。手持ちの青玉がすべてなくなるとゲームオーバー。コンティニューするかどうかを聞いてくる

■ゲームの進め方

ゲームの目的は「フィールド上の敵の玉をすべて消滅させる」ことです。敵の玉には赤玉と紫玉があり、大きさは大中小の3段階があります。プレーヤーの青玉は、赤玉にぶつかっても平気ですが、紫玉に当たったときは死んでしまいます。

敵の玉を消滅させるには、敵の玉をある速度以上で赤い壁にぶつければよいのです。具体的には、青玉を操って赤玉に体当たりさせ、壁にぶつけてください。ぶつけたときの速度が十分でなければ敵の玉はダメージを受けないので注意しましょう。うまく敵の玉にダメージを加えられると、敵の玉のサイズが小さい場合はめでたく消滅となります。サイズが大または中のときは、1つ下のサイズの玉2個に分裂します。小サイズの赤玉同士がぶつかって中サイズの赤玉に戻る場合もあるので、小サイズの赤玉は早めにとどめを刺しておく必要があります。

紫玉には体当たりできないので、敵が青玉に向かってくる性質を利用して、うまく壁にぶつかるように誘導してやっつけましょう。1つの面において、体当たりを一切しないで(誘導だけで)敵の玉を全滅できれば、ボーナス点が加算されます。

面によっては青い壁が出てきます。この壁にはどんな速度でぶつかっても死ぬことはありません。それは敵についても同じことです。また重力場の作用がかかる面もあります。フィールドに描かれたくさび型の印が重力のベクトルを表わしています。

なかなか面をクリアしないでいるとスパークが出現してきます。これに当たると青玉が死んでしまうので、早めにクリアしましょう。

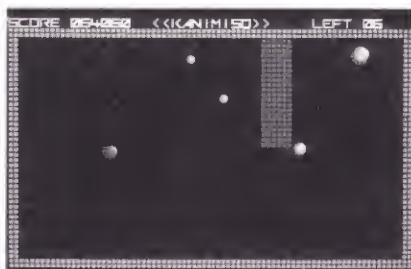
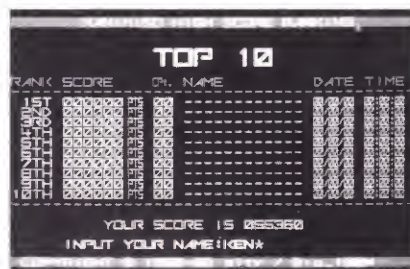
■ゲームオーバーと名前入力画面

ゲーム開始の時点で、プレーヤーは青玉を3個持っています。1面クリアするたびに青玉が1個ずつ増えていきます。手持ちの青玉がすべてなくなったらゲームオーバーです。ゲームオーバーの時点で、コンティニューするかどうかを聞いてくるので、Ｙまたは Ｎで答えてください。

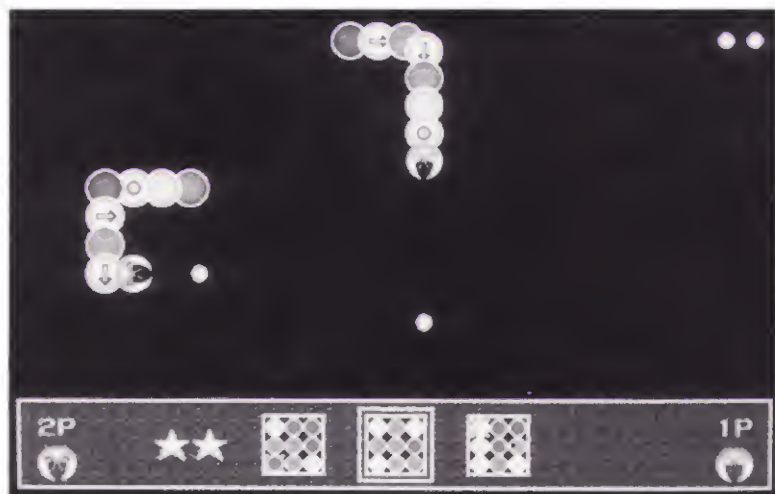
ハイスコアトップ10にランク入りした場合は名前入力画面に移り、自分の名前を入力できるようになります。名前はキーボード(フルキー)から直接入力してください。入力が終わったらリターンキーでオープニング画面に戻ります。

アドバイス

青玉の基本的な操作方法をマスターしたら、敵に体当たりせずに倒すテクニックを習得しましょう。このテクニックを覚えない限り紫玉を倒すことはできません。コツとしては、重力場のある面では重力方向の壁際で待っていて、敵が来たところをサッとよける方法がイージーです。重力のない面では、円を描くように敵を誘導して壁に当てるようにするとよいでしょう。

(alty)

▲重力場のある面では玉がくさび型の印の方向に引かれる

▲名前入力画面で名前を登録しているところ

風変わりな対戦型アクションパズルゲーム

Gemini Snake

ジェミニスネイク

【種別】ACTION, PUZZLE
【収録バージョン】Ver.1.00
【作者】プログラム　：羊男
　　　　シナリオ　　：羊男
　　　　グラフィックス：羊男
【対応機種】PC-9801VF以後（XA, LT, HAを除く。VF, VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要)。ただし、CPUは最低でも286(10MHz)程度が望ましい。動作確認=PC-9801VX
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【対応周辺装置】FM音源ボードのジョイスティック
【対応MS-DOSバージョン】Ver.3.1/3.3/5.0
　　（動作確認=Ver.3.3）
【アーカイブファイル】GS100.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種　別	内　容
GSNAKE.CHR	B	グラフィックキャラクタデータ
HTJL.COM	B	画像ローダ
*.DBL	B	画像データ
GSNAKE.DOC	T	マニュアル
GSNAKE.EXE	B	ゲーム本体
GSSTAFF.TXT	T	ゲームスタッフ表示用データ

これは対戦型アクションパズルゲームです。人間同士の対戦はもちろん、人間対コンピュータ、コンピュータ対コンピュータの対戦も可能です。

プレーヤーは丸いコマが連なったヘビ状のキャラクターを操作し、相手の体に弾を当てて相手の体のコマの並び順を変化させることができます。それを利用して、指定された配色のパネルをどちらが早く作り上げられるかを競うゲームです。

起動方法

Gemini Snakeのインストール先ディレクトリ（標準設定では"¥BIO100¥GSNAKE"）にカレントディレクトリを移動してください。Gemini Snakeを起動するためには、MS-DOSプロンプト("A>"など）に続いて、

A>GSNAKE ［オプション］

という形式で入力してください。オプションは右の表のとおりです。

オプションの指定方法は例えば次のようになります（ゲーム速度は3とする)。

人間同士でキーボードでプレーする場合

A>GSNAKE　0　0　3

人間（キーボード）と普通の強さのコンピュータとでプレーする場合

A>GSNAKE　0　3　3

弱いコンピュータと強いコンピュータとの対戦を眺める場合

A>GSNAKE　2　4　3

●起動オプション一覧表

GSNAKE 〈1p〉〈2p〉〈wait〉

〈1p〉	プレーヤー1を0～4の数字で指定する 0：人間（キーボードを使用） 1：人間（FM音源ボード用ジョイスティックを使用） 2：コンピュータ（弱い） 3：コンピュータ（普通） 4：コンピュータ（強い）
〈2p〉	プレーヤー2を0～4の数字で指定する（数字の意味は〈1p〉と同じ）
〈wait〉	ゲーム速度を0～10の数字で指定する（数字が大きいほどゲーム速度は遅くなる）

起動オプションは省略できません。必

ず指定してください。

操作方法

■タイトル画面

起動するとクレジット画面に続いてタイトル画面が現われます。タイトル画面でESC以外の何かのキー（例えばスペースキー）を押すとゲームが始まります。ここでESCを押すとMS-DOSに戻ります。

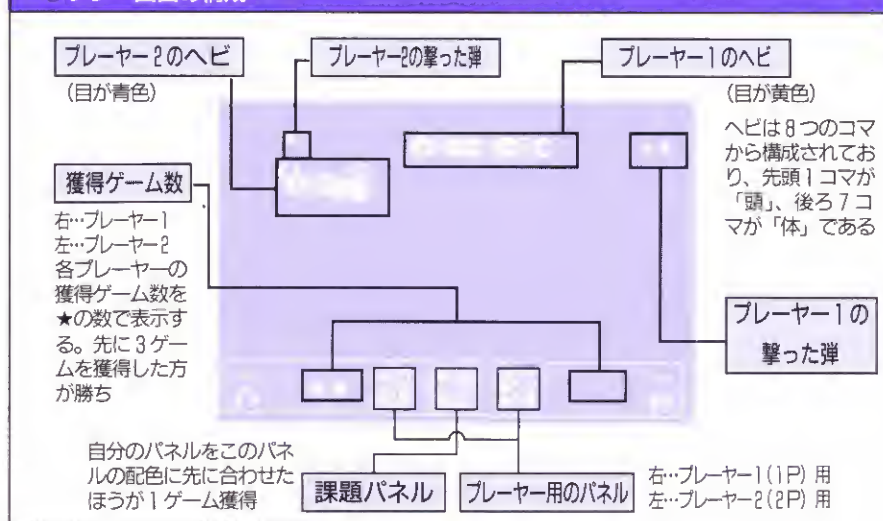
■プレー画面

プレー画面の構成は右の図のとおりです。また、プレー中のキー操作は右下の表のとおりです。

ジョイスティック端子のついたFM音源ボードを搭載している機種では、ジョイスティックが使用できます。プレーヤー1はポート1、プレーヤー2はポート2にそれぞれジョイスティックを接続してください。

ESCで、ゲームをポーズ（一時停止）します。ポーズ中にQを押すとゲームを終了してMS-DOSに戻ります。ポーズ中にスペースキーを押すとゲームを再開します。

■ルール

このゲームは一見、「ヘビ同士で撃ち合うシューティング（？）」のように見えますが、実は画面下部の3つのパネルにおいて、「自分のパネルの配色を変更して、早く課題パネルと同じ配色にしたほうが1ゲーム獲得」というルールになっています。そして、先に3ゲーム取ったほうが勝ちとなります。パネルの配色の

●キー操作一覧表

	プレーヤー1	プレーヤー2
ヘビの進行方向指定	2 4 6 8（テンキー） ↑ ↓ ← →（ジョイスティック）	V D G R ↑ ↓ ← →（ジョイスティック）
ショット(弾の発射)	＿ A	Z A
パネルセット	: * B	A B
ポーズ(一時停止)	ESC	
ゲーム再開	ポーズ中にスペースキー	
終了	ポーズ中にQ	

※ ■ ：ジョイスティック

変更方法については次ページのコラムをご覧ください。

■対戦結果表示画面

どちらかのプレーヤーが3ゲームを取ると、対戦が終了して試合結果表示画面になります。ここでスペースキーを押すと、クレジット画面に続いてタイトル画面に戻ります。　（羊男）

▲Gemini Snakeのタイトル画面

▲一見シューティングのようでパズルなのだ

▲コンピュータにこてんぱんにやられてしまった

パネルの配色の変更方法

○ヘビの「体」のローテーション

自分と相手のヘビは、いずれも8個の円形のコマから構成されています。先頭のコマはヘビの「頭」、後ろの7個がヘビの「体」となっています。

ショットキーを押すとヘビの頭から弾が発射されます。弾が相手のヘビに当たると、相手の「体」のコマが1個ずつずれていきます。例えば、相手の現在の状態が、

となっているとき、相手に弾を一発ずつ当てていくと、順に次のように変わっていきます。

【1発目】

【2発目】

頭 赤 → 緑 ● 黄 青 ↓

【3発目】

頭 → 緑 ● 黄 青 ↓ 赤

○パネルの色変更

相手のヘビの最後尾のコマが色のコマ（青 赤 緑 黄）になっているときにパネルセットキーを押すと、自分のパネルのカーソルの位置に、相手のヘビの最後尾の色がセットされます。

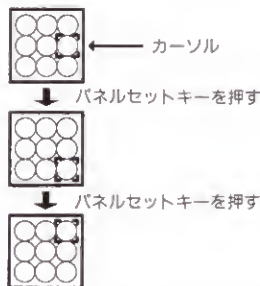
【例】相手の現在の状態が、

頭 青 ↓ 赤 → 緑 ● 黄

となっているときにパネルセットキーを押すと、自分のパネルのカーソルの位置の色が黄色になります。

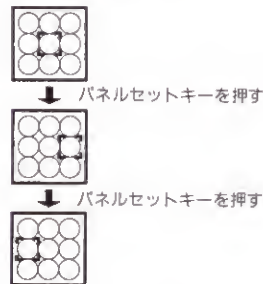
○カーソルの縦方向への移動

相手のヘビの状態が、

となっているとき（最後尾のコマが↓のとき）、パネルセットキーを押すと、自分のパネルのカーソルの位置が下方向に移動します。ただし、一番下の区画にカーソルがある場合は一番上の区画に移動します。

○カーソルの横方向への移動

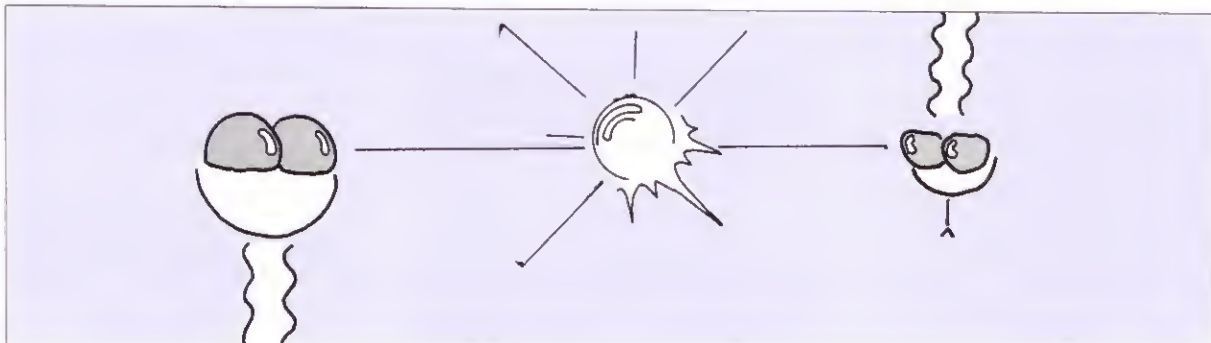
相手のヘビの状態が、

頭 緑 ● 黄 青 ↓ 赤 →

となっているとき（最後尾のコマが→のとき）、パネルセットキーを押すと、自分のパネルのカーソルの位置が右方向に移動します。ただし、一番右の区画にカーソルがある場合は一番左の区画に移動します。

○行のランダム変化

相手のヘビの状態が、

頭 黄 青 ↓ 赤 → 緑 ●

となっているとき（最後尾のコマが●のとき）、パネルセットキーを押すと、カーソルのある行（横一列）がランダムに変化します。

いわゆる一種のTVテニスゲーム

GETS!

ゲッツ

【種別】ACTION
【収録バージョン】Ver.1.02
【作者】プログラム：metys
【対応機種】PC-9801VF以後（XA，LT，HAを除く。VF,VM0/2/4では16色グラフィックボード必要なし）。初期のEPSON機の場合、Nオプションを指定する必要がある。CPUはV30でもプレー可能だが、286以上が望ましい
（動作確認＝PC-9801VX/PC-H98S）
【ディスプレイ】カラーディスプレイ（アナログまたはデジタル）が必要
【対応MS-DOSバージョン】Ver.2.11/3.1/3.3/5.0
（動作確認＝Ver.3.1/3.3B/5.0）
【アーカイブファイル】GETS.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種　別	内　　容
GETS.DOC	T	ドキュメント
GETS.EXE	B	本体

昔よくあったTVテニスゲームです。ちょっと変わっているのはボールのスピードを変化させられることで、勝つためにはどんどんスピードアップしていかなくてはなりません。

コンピュータ相手に試合をするだけでなく、2人のプレーヤー同士で対戦することもできます。コンピュータプレーヤー(COM)は弱い奴から強い奴まで5人おり、それぞれの性格もラリーに強い奴とかスピードボールに強い奴など様々です。

これはおれが初めて作ったゲームです。文字の拡大描画の部分には気合いが入っているけど、ゲーム自体は今見ると単純かな。でも「あと1点で勝てる！　ミスしちゃいけない!!」なんてときの緊張感はなかなか侮れないよ：ー)

実行にあたっての注意

裏VRAMを使用する常駐プログラムとは併用できません。特にxscriptは必ず外すか動作を止めておいてください。その他の常駐プログラム(特に文字表示に関係するもの)とも相性の悪い場合があります。

起動方法

GETS!のインストール先ディレクトリ(標準設定では“¥BIO100¥GETS”)にカレントディレクトリを移動してください。*

＊：インストール先ディレクトリにパスが通してあれば、どのディレクトリからでも実行可能です。なお、本ゲームの実行に必要なファイルはGETS.EXEだけなので、すでにパスの通っているディレクトリにこのファイルを移しても、任意のディレクトリから実行できるようになります。

本ゲームを起動するには、MS-DOSプロンプト(“A>”など)に続いて、

A>GET　［オプション］

という形式で入力してください。オプションは次ページ「起動オプション一覧表」のとおりです。

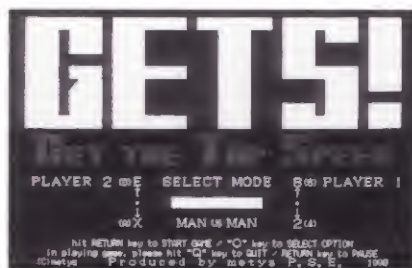
この表にないオプションをつけて起動した場合は起動オプションの一覧を表示します。

操作方法

■メニュー画面

起動するとGETS!のメニュー画面が表示されます。ここでは次の表のどちら

●プレー中のキー操作一覧表

	プレーヤー1	プレーヤー2
各セットの開始	何かのキー	
ラケットの上移動	8 6 (テンキー)	E D
ラケットの下移動	2 4 (テンキー)	X A
ポーズ(一時停止)	リターンキー	
終了	Q (ポーズ中も可)	
ゲームの再開	ポーズ中に Q 以外のキー	

▲GETS! のメニュー画面

かを選択できます。

COM VS MAN　　コンピュータとの対戦
MAN VS MAN　　2人のプレーヤー同士の対戦

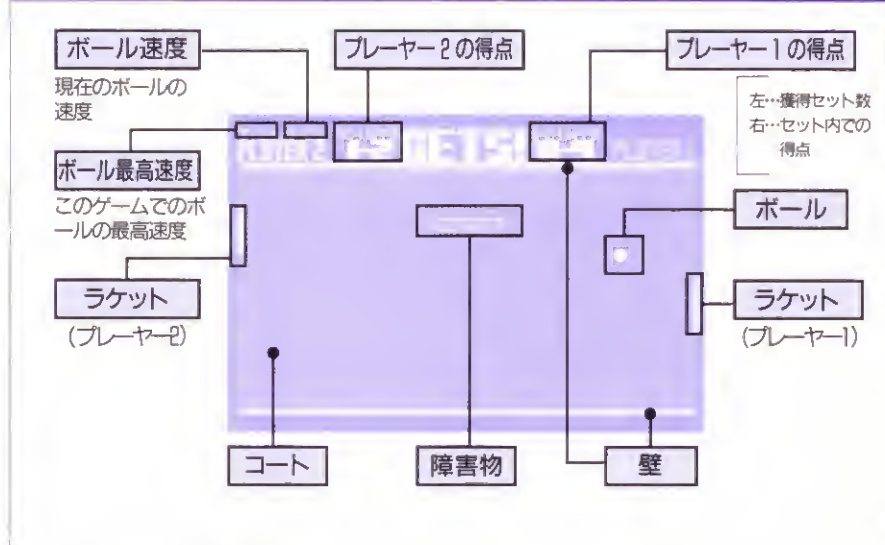
選択の際は、2 8（テンキー）で項目を選んでリターンキーを押してください（以下、項目を選択する場合の基本操作はすべて同様です。なお、GETS! の実行中は、ポーズ中を除いて、どの画面でもQを押せば強制終了できます）。

ここで〈MAN VS MAN〉を選択すると、ただちにプレー画面に移ります。また、〈COM VS MAN〉を選択すると、コンピュータプレーヤーを選択するように指示されますので、右の表のなかから選んでください。どれかを選んでリターンキーを押すとプレー画面に移ります。

なお､メニュー画面でQを押すと､プレー画面のコート上の障害物(｢プレー画面の構成｣参照)の有無を選択できます。

●プレー画面の構成

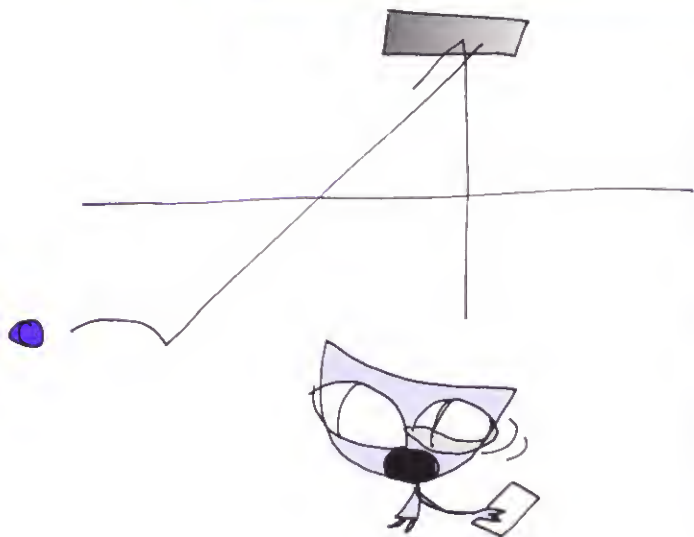
●起動オプション一覧表

GETS [W〈wait〉] [N] [S] [T〈point〉] [B] [P]

W〈wait〉	ゲーム速度を〈wait〉で指定する。〈wait〉は0～300の数字で指定のこと（数字が大きいほどゲーム速度は遅くなる)。そのマシンでプレーしやすいと感じる数字を指定する（高速なマシンでは、300を超える値を指定してもよい場合がある)。デフォルト設定は20(286マシン用)。PC-9801VX(286/8MHz）では0でちょうどよいように思う
N	文字表示で文字の中を塗りつぶさない（EPSON機用)。初期のEPSON機で、いきなり画面が塗りつぶされて訳が分からなくなる現象が起きる場合に使用のこと
S	コマ抜きでゲーム速度を2倍にする。動きが粗くなるが、V30マシンなどで、遅くてイライラするような場合に使用のこと
T〈point〉	1セットごとの勝利得点を<point>で指定する（ただしアドバンテージ、ジュース制あり)。デフォルト設定は5（5未満を指定するとゲーム終了時の勝利者／敗者メッセージが出ない）
B	BEEP音を出さない
P	ポーズ（一時停止）の際に"PAUSE"の文字を表示しない

Champ　　強いぞ。相手のペースに乗るな!
Nonky　　スピードアップで振り切れ!
Tanky　　持久戦に持ち込め!
Osaru　　ミスさえしなければ勝てるハズ!
Taco＋　　大丈夫! 君ならきっと勝てる!

■プレー画面

プレー画面の構成は上の図のとおりです。コートの上下には壁がありますが、各プレーヤーの後ろ（左右の端）には壁がありません。ボールを後ろへそらしてしまうと相手に1点入ります。ボールをそらさないようにうまくラケットを操ってください。

プレー中の操作は左上の表のとおりです。

▲対戦結果表示画面。最弱のコンピュータプレーヤーTaco＋にも負けてしまった…

各セットの開始時点では、画面上にセット番号（“1ST　SET”“2ND　SET”など）が表示されており、何かのキー（例えばスペースキー）を押すと、そのセットのプレー開始となります。

ゲームは「3セットマッチ」制であり、3セットを先取したプレーヤーが勝ちです。各セットでは、先に勝利得点（起動時にTオプションで指定しない場合は5点）を獲得したプレーヤーがそのセットを取ります。ただし、勝利得点に達した場合でも、相手と1点差のときは「アドバンテージ」、同点のときは「ジュース」となり、2点以上の差をつけないとセットが取れません。

セットを取られたプレーヤーは、次のセットではラケットの長さが伸びます。また、セットを取ったプレーヤーのラケットが伸びた状態だったときは、次のセットでは縮みます。

■対戦結果表示画面

どちらかのプレーヤーが3セットを取るとゲームオーバーとなり、対戦結果表示画面が表示されます。

ここで何かのキー（例えばスペースキー）を押すと、“REPLAY?”というように、リプレーするかどうかを聞いてくるので、次のどちらかを選択してください。

YES	メニュー画面に戻る
NO	プログラムを終了してMS-DOSに戻る

ここで〈YES〉を選択するとメニュー画面に戻ります。また、〈NO〉を選択するとプログラムを終了してMS-DOSに戻ります。

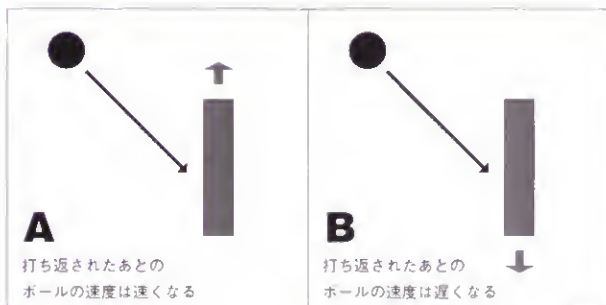
アドバイス

このゲームに勝つためには、とにかく「ボールの速度をどんどん上げていく」ことが大切です。そのためには、ボールを打ち返すときにちょっとしたコツが必要になります。

ボールを打ち返すときには、「ボールとラケットの上下方向の動きが逆向きになっている」場合に、ボールの速度が速くなります（左下の図のA）。逆に、「ボールとラケットの上下方向の動きが同じ向きになっている」場合は、ボールの速度が遅くなってしまいます（図のB）。

このようなボールのふるまいを理解したうえで、プレー中、画面の左上に表示される最高速度（T）と現在の速度（S）を見ながら、ボールをできるだけ速く打ち返すように努めましょう。

特にコンピュータを相手にプレーするときは、最初のスピードのままじゃ絶対勝てません。Taco＋ならスピード3でもミスしてくれるけど、Nonkyレベルになると最低でもスピード6は出さないと勝たせてくれません。　(metys)

●ボールの打ち返し方とボール速度

2人対戦もできるもぐら叩き
mogler (moglerシリーズI)

モグラー

【種別】ACTION
【収録バージョン】version 0.03
【作者】プログラム：metys
　音楽／音響：fin
【対応機種】PC-9801VF以後（XA，LT，HAを除く。VF，VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要)。動作確認=PC-9801VX
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【対応周辺装置】FM音源ボードのジョイスティック
【対応MS-DOSバージョン】Ver.2.11/3.1/3.3/5.0
（動作確認=Ver.3.3B)
【アーカイブファイル】MOG003.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種別	内容
MOGLER.BGM	T	BGMデータ
MOGLER.EFS	T	効果音データ
MOGLER.EXE	B	プログラム本体
MOGLER.FNT	B	フォントデータ
MOGLER.YAH	T	ドキュメント

いわゆるもぐら叩きです。2人で対戦できるのが特徴です。1人で遊ぶモードもあります。ここに登場するmoglerくんはもぐらには見えないけど、そこはそれってことで（笑)。

ゲームプログラミングのための様々な機能を提供する「ライブラリ」(プログラムの部品集）を開発していたときに、そのサンプルプログラムとして作ったのがこのゲームです。

ゲームの内容をあまり複雑にするとサンプルとしての意味がなくなってしまうので、それほど凝ったことはやっていません。

それよりも、「市販ゲームとは一味違うぞ」的なセンスを感じとってもらえたらうれしいですね。

起動方法

moglerのインストール先ディレクトリ（標準設定では"¥BIO100¥MOGLER")にカレントディレクトリを移動してください。そして、MS-DOSプロンプト("A>"など）に続いて、

A>MOGLER

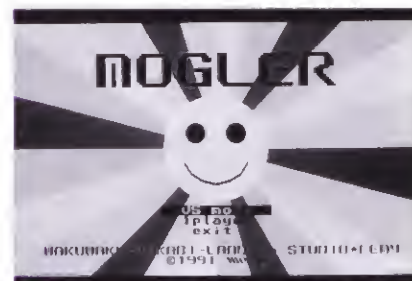
で起動します。オプションはありません。

操作方法

■メニュー画面

起動すると"wait few seconds..."という表示に続いて、メニュー画面となります。ここでは、カーソルキーの↑↓またはテンキーの2 8で次の表のどれかを選択し、スペースキーまたは⏎で確定してください。

VS mode	2人のプレーヤーで対戦する
1player	1人のプレーヤーでプレーする
exit	プログラムを終了してMS-DOSに戻る

ここで〈VS mode〉または〈1 player〉を選択すると、プレー画面に移ります。

▲moglerが登場するハデハデなメニュー画面

〈EXIT〉を選択するか、またはⓆを押すと、プログラムを終了してMS-DOSに戻ります。

■プレー画面

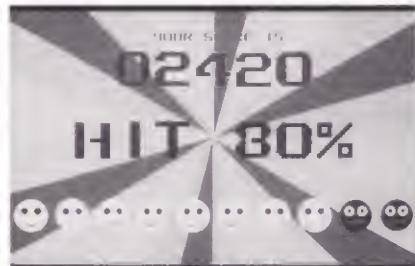
プレー画面の構成は右の図のとおりです。穴から出てきたmogler（もぐら）をすかさず叩いてください。モタモタしていると引っ込んでしまうのですばやい操作が必要です。

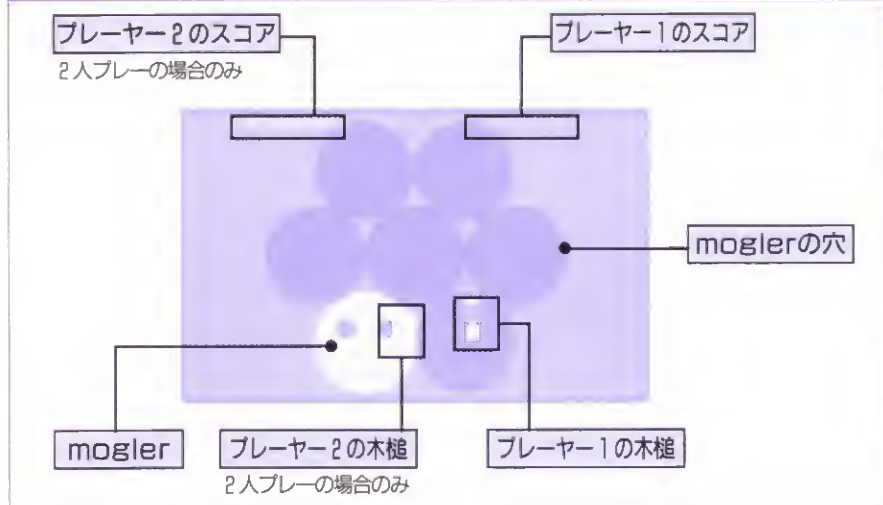
プレー中の操作は右下の表のとおりです。テンキー以外でも、２つのキーを同時に押すことで斜め方向に移動できます。例えば⊡⊟を同時に押せば右上方向に移動します。ターボ（移動の高速化）をかけるときは、ターボキーを押しながら移動キーを押して移動してください。

ジョイスティック端子のついたFM音源ボードを搭載している機種では、ジョイスティックが使用できます。プレーヤー１はポート１、プレーヤー２はポート２にそれぞれジョイスティックを接続してください。コントロールレバーで移動、Aボタンで叩く、Bボタンでターボとなります。ただし、AボタンとBボタンの割り当ては使用するジョイスティックによって異なりますので、実際に試して確認してください。

■ルールと結果表示

２人プレーでも１人プレーでも、５つの面が順次現われます。

２人プレーの場合は、５つの面を通して、より多くのmoglerを叩いたプレーヤーのほうが勝ちです。プレーが終わると勝者をたたえる画面となります。ここで

▲１人プレーの結果表示画面。スコアとヒット率が表示される

●プレー画面の構成

スペースキーを押すとメニュー画面に戻ります。

１人プレーの場合は、全面終了後にヒット率（出現したmoglerのうちの何パーセントを叩けたか）を表示します（スペースキーを押すとメニュー画面に戻ります）。より高いヒット率を目指して頑張ってください。

なお、どちらのモードでも、途中でゲームオーバーになることはありません。

アドバイス

ターボをうまく使わないとなかなかmoglerに追いつけないよ。慣れたらターボボタンは押しっぱなしにしておこう。

もともとジョイスティック用に作ったゲームなのでキーボードじゃ苦しいけれど、対戦プレーなら条件は相手と同じ。負けないように頑張ってね：―）

（metys）

●キー操作一覧表

	プレーヤー１	プレーヤー２
移　動	7 8 9 / 4 6 / 1 2 3（テンキー） ↑ ← → ↓ K H L J ↑ ↓ ← →（ジョイスティック）	E S F C ↑ ↓ ← ↑（ジョイスティック）
叩　く	_ スペースキー / A（ジョイスティック）	SHIFT / A（ジョイスティック）
ターボ（移動の高速化）	：＊ リターンキー / B（ジョイスティック）	CTRL / B（ジョイスティック）
ポーズ（一時停止）	ESC	
ゲーム再開	ポーズ中に ESC	
ゲーム中止	Q（ポーズ中は不可）	

＊CAPSロックやカナロックは無視される　※ ▬ ：ジョイスティック

マウスで円盤を打ち出す的(まと)当てゲーム
FLIXX (moglerシリーズII)

フリックス

【種別】ACTION
【収録バージョン】ver.1.00
【作者】プログラム：metys
音楽／音響：CLAUDE，fin，NEW
【対応機種】PC-9801VF以後（XA，LT，HAを除く。VF,VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要）。ただし、CPUは286以上が望ましい。
動作確認＝PC-9801VX2/PC-H98S
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【必要な周辺装置】バスマウス
【対応MS－DOSバージョン】Ver.2.11/3.1/3.3/5.0
（動作確認＝Ver.3.3B/5.0）
【アーカイブファイル】FLIXX100.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種別	内容
FLIXX.BGM	T	BGMデータ
FLIXX.DOC	T	ドキュメント
FLIXX.EFS	T	効果音データ
FLIXX.EXE	B	プログラム本体
FLIXX.FNT	B	フォントデータ
FLIXX.SD	T	ステージデータ

moglerのキャラクターが登場するmoglerシリーズ第2弾です。マウスによる操作で円盤を投げ、的(まと)(mogler)に当てるのが目的です。ブロックに邪魔されたり的が動いたりするので、よく狙って投げて全3ステージ24面をクリアしよう！

…とはいってもかなり簡単にしておいたので、面ごとのコツさえつかめばすぐにクリアできると思います。クリアを目指すというより、高得点を目指して遊んでほしいですね。

実行にあたっての注意

マウスが必要ですが、マウスドライバの機能はFLIXX.EXE自体に組み込まれているので、別途マウスドライバを用意する必要はありません。また、マウスドライバがメインメモリに組み込まれていても、本プログラムの動作に支障はないはずです。

「VSYNC割り込み」というものを使用しているので、これを使用する常駐プログラムとは相性の悪い場合もあります。

起動方法

FLIXXのインストール先ディレクトリ（標準設定では“¥BIO100¥FLIXX”）にカレントディレクトリを移動してください。そして、MS-DOSプロンプト（“A>”など）に続いて、

A>FLIXX ［オプション］

という形式で入力してください。オプションは「起動オプション一覧表」のとおりです。

●起動オプション一覧表

FLIXX ［S〈speed〉］

S〈speed〉	マウスの速度を〈speed〉で指定する。〈speed〉は1～4の数字で指定のこと（数字が小さいほどマウスカーソルは速く動く）。マウスのカウント設定が100カウントなら1、200カウントなら2、400カウントなら4が目安。このオプションを指定しない場合のデフォルト設定は4となっている

操作方法

■メニュー画面

起動すると、Bio_100%のクレジット表示に続いて、メニュー画面となります。ここでは、マウスを上下に移動させて次の表のどれかを選択し、マウスの左ボタ

ンを押して確定してください。

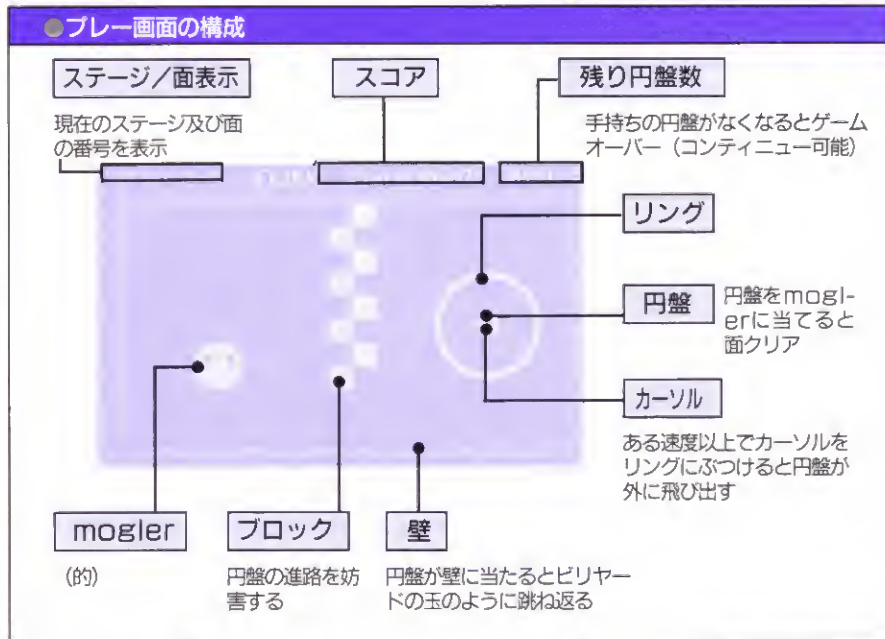
START	プレーを開始する
SCORE	トップスコアラー画面に移る
EXIT	プログラムを終了して MS-DOSに戻る

▲FLIXXのメニュー画面

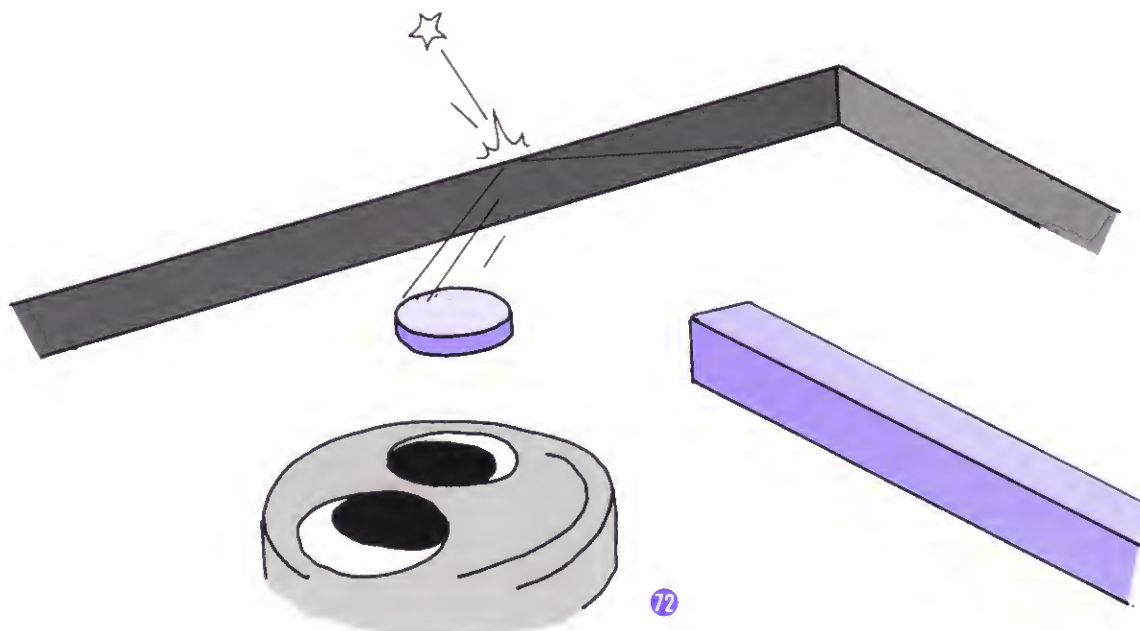
ここで〈SCORE〉を選択するとトップスコアラー画面に移ります。トップスコアラー画面では、マウスのどちらかのボタンを押せばメニュー画面に戻ります。

メニュー画面で、〈EXIT〉を選択するか、マウスの右ボタンを押すか、または ESC を押すかすると、プログラムを終了してMS-DOSに戻ります。

■プレー画面

メニュー画面で〈START〉を選択するとプレー画面に移り、"STAGE 1"と表示された後にステージ1の第1面となります。プレー画面の構成は上の図のとおりです。

グレーのリングの中に黄色い円盤と赤いカーソルが重なっています。マウスを動かすと円盤とカーソルとが一緒になって動きます。ある速度以上でカーソルをリングにぶつけると、円盤だけがそのままリングの外に飛び出していきます。ただし、円盤の速度には上限があるので、あまり速くマウスを動かしても上限以上の速度にはなりません。

円盤の動きが止まる前にmoglerに当たれば成功で、その面をクリアしたことになります。

▲moglerに当たった!

プレー中にマウスの右ボタンを押すか、またはESCを押すと、プレーを中止してメニュー画面に戻ります。

moglerに当たらなかったときは、手持ちの円盤が残っているときは同じ面の再プレーとなります。手持ちの円盤がなくなればゲームオーバーです。

moglerに当たって面クリアになったときは、マウスのどちらかのボタンを押すと次の面に進みます。

■ゲームオーバーと名前入力画面

各面を開始するとき、手持ちの円盤は3つあります。円盤投げを3回とも失敗するとゲームオーバーとなり、“GAME OVER”と表示されます。ここでマウスの左ボタンを押せば、10回まではその面からコンティニュー（再スタート）できます。ただし、コンティニューするとスコアが減ってしまいます。コンティニューしないでゲームを終了するときは、マウスの右ボタンを押してください。

ステージ3の第8面までクリアするか、または途中でゲームオーバーになったとき、スコアがトップ10にランク入りしている場合は名前入力画面に移り、自分の名前を登録できます。

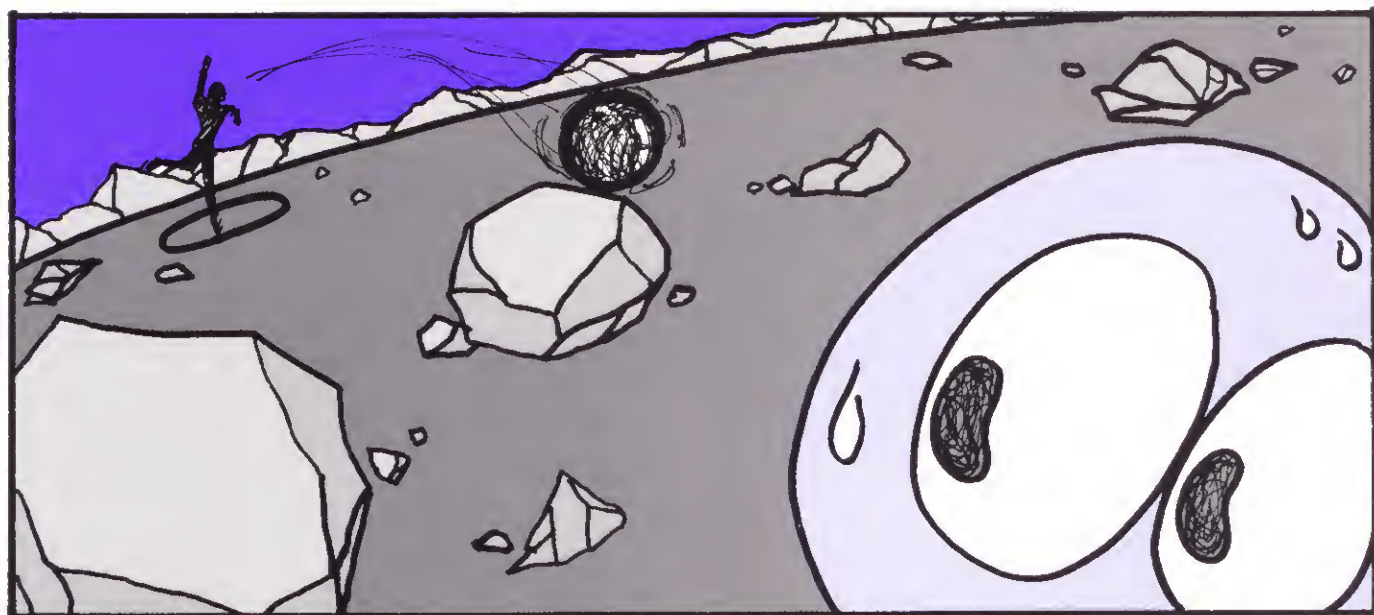
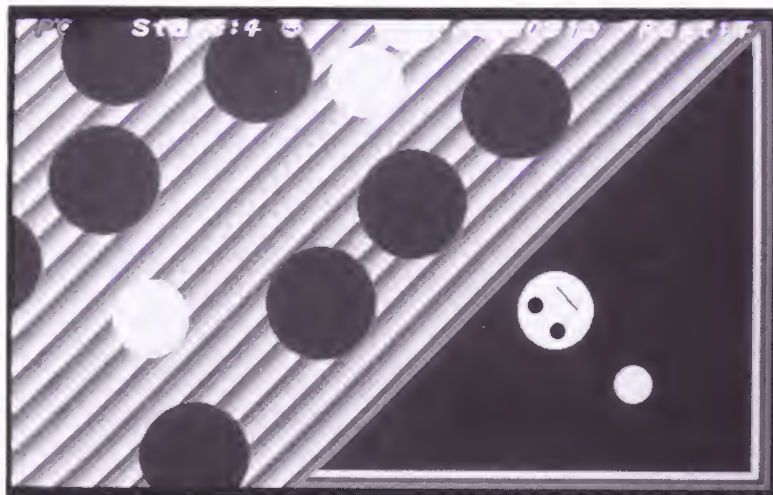
名前を入力する際には、マウスを動かして文字を選択し、マウスの左ボタンを押して確定していきます。マウスの右ボタンを押すと最後に入力した文字がキャンセルされます。文字の入力が終わったら、<END>アイコンを選択します。さらにマウスの左ボタンを押すと、メニュー画面に戻ります。

▲2つのブロックが上下に動いているのでよくタイミングを狙って打とう

▲名前入力画面で名前を入力しているところ

アドバイス

このゲームは、カーソルをリングにぶつけるときの「角度」と「タイミング」でほとんど決まるといってよいでしょう（リングにぶつける位置やスピードも影響しますが）。多くの面では壁に反射させる必要があるので、まずは壁のどの位置に反射させるのか、つまり「壁のどの位置を狙えばいいのか」をつかんでください。いろいろな位置で、何度も試してみるしかありません。

moglerやブロックが動いている面も同じですね。やみくもに打っていたのではなかなか当たりません。moglerやブロックが「どの位置に来たときに打てばいいのか」を探ってください。　(metys)

moglerを投げて葉っぱに乗せるアクションゲーム
POY (moglerシリーズIII)

ポイ

【種別】ACTION
【収録バージョン】Ver.1.00
【作者】プログラム：metys
音楽／音響：POM
【対応機種】PC-9801VF以後（XA, LT, HAを除く。VF,VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要)。ただし、CPUは286以上が望ましい。
動作確認＝PC-H98S
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【必要な周辺装置】バスマウス
【対応MS-DOSバージョン】Ver.2.11/3.1/3.3/5.0
（動作確認＝Ver.5.0）
【アーカイブファイル】POY100.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種　別	内　容
POY.DOC	T	ドキュメント
POY.EXE	B	プログラム本体
POY.FNT	B	フォントデータ
POY.TRC	B	グラフィックデータ
POY.BGM	B	音楽データ

moglerのキャラクターが登場するmoglerシリーズ第3弾です。マウスによる操作でmoglerを投げて、水の上を流れている葉っぱの上に乗せるのが目的です。葉っぱの流れ方も様々な全9ステージを楽しんでね。

FLIXXと同様、それほど難しいゲームじゃないので、狙うコツさえつかめばすぐにクリアできると思います。クリアしたらそれで終わりじゃなくて、気が向いたときに高得点を目指して遊んでほしいですね。

実行にあたっての注意

マウスが必要ですが、マウスドライバの機能はPOY.EXE自体に組み込まれているので、別途マウスドライバを用意する必要はありません。また、マウスドライバがメインメモリに組み込まれていても、本プログラムの動作に支障はないはずです。

「VSYNC割り込み」というものを使用しているので、これを使用する常駐プログラムとは相性の悪い場合もあります。

起動方法

POYのインストール先ディレクトリ（標準設定では"￥BIO100￥POY")にカレントディレクトリを移動してください。そして、MS-DOSプロンプト("A>"など）に続いて、

A>POY ［オプション］

●起動オプション一覧表

POY ［S〈speed〉］

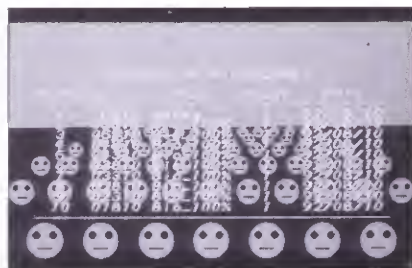
S〈speed〉	マウスの速度を〈speed〉で指定する。〈speed〉は1～4の数字で指定のこと（数字が小さいほどマウスカーソルは速く動く)。マウスのカウント設定が100カウントなら1、200カウントなら2、400カウントなら4が目安。このオプションを指定しない場合のデフォルト設定は4となっている

という形式で入力してください。オプションは上の表のとおりです。

■メニュー画面

起動すると、Bio_100%のクレジット表示に続いて、メニュー画面となります。ここでは、マウスを左右に移動させて次の表のどれかを選択し、マウスの左ボタ

ンを押して確定してください。

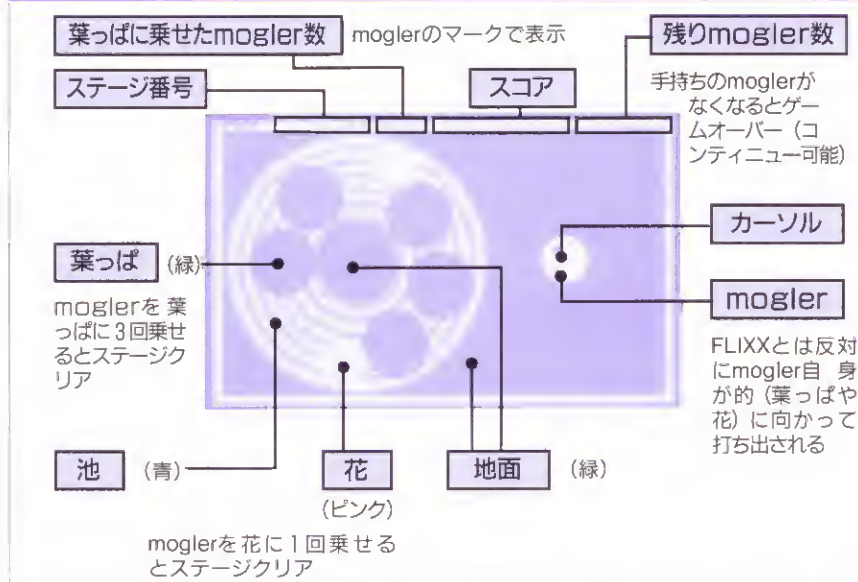
SCORE	トップスコアラー画面に移る
START	プレーを開始する
EXIT	プログラムを終了してMS-DOSに戻る

▲トップスコアラー画面

ここで〈SCORE〉を選択するとトップスコアラー画面に移ります。トップスコアラー画面では、マウスのどちらかのボタンを押せばメニュー画面に戻ります。

メニュー画面で、〈EXIT〉を選択するか、マウスの右ボタンを押すか、または ESC を押すかすると、プログラムを終了してMS-DOSに戻ります。

■プレー画面

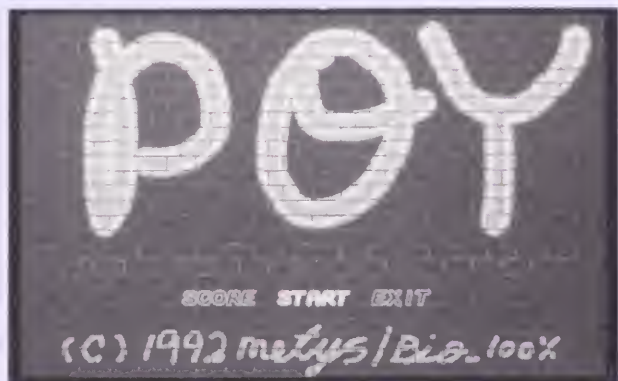
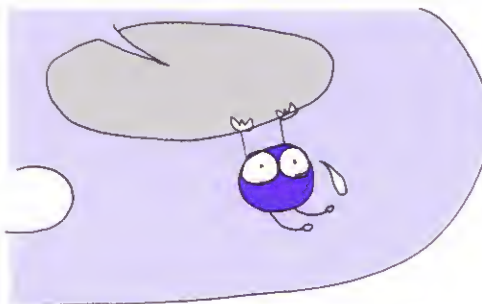
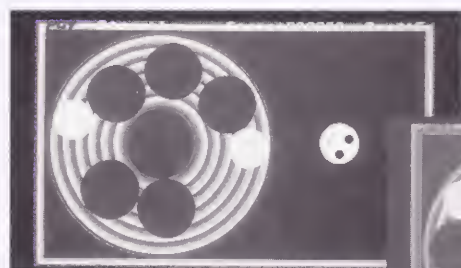
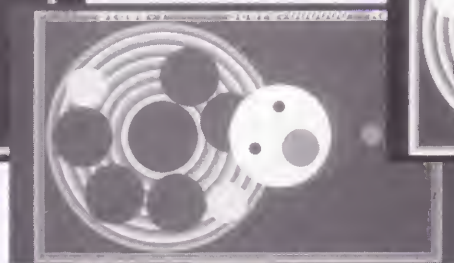
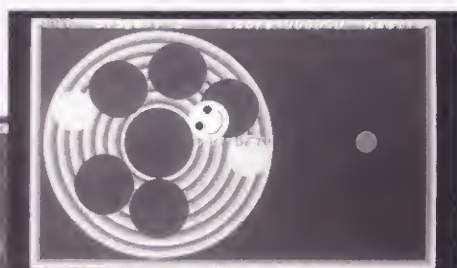
メニュー画面で〈START〉を選択するとプレー画面に移り、“STAGE 1”と表示された後にステージ1のプレー画面となります。プレー画面の構成は右上の図のとおりです。

●プレー画面の構成

プレー画面には、波打つ水面とその上を流れる葉っぱ（緑）や花（ピンク）があり、その外の地面（緑）ではmoglerがぐるぐる回っています。moglerに乗っかっている白い円盤（カーソル）をコントロールしてmoglerを投げます。

マウスの左ボタンを押すとカーソルがピンクに変わります。左ボタンを押したままマウスを動かすとカーソルが動くはずです。適当な位置で左ボタンを離すと、ゴムで引っ張られたようにカーソルがmoglerに向かって飛んでいきます。カーソルがmoglerにぶつかると、今度はmoglerが宙を舞います。moglerが見事に葉っぱや花の上に着地すれば成功、そうでなければ失敗です。

プレー中にマウスの右ボタンを押すか、または ESC を押すと、プレーを中止してメニュー画面に戻ります。

■ゲームオーバーと名前入力画面

各ステージを開始するとき、手持ちのmoglerは5つあります。そのうち3つを葉っぱの上に乗せることができればそのステージをクリアしたことになります。

▲POYのメニュー画面

▲よく狙ってmoglerを投げよう

▲moglerが宙を舞って池の方へ…

▲moglerが葉っぱに乗った！

なお、花の上に1回乗せると、葉っぱに3回乗せたのと同じことになり、ただちにステージクリアとなります。ただし花は小さいうえに数も少ないので、狙いにくくなっています。

ステージクリアになったときは、マウスのどちらかのボタンを押すと次のステージに進みます。

moglerを5つ投げてもステージクリアできなければゲームオーバーとなり、“GAME　OVER”と表示されます。ここでマウスの左ボタンを押せば、10回まではその面からコンティニュー（再スタート）できます。ただし、コンティニューするとスコアが減ってしまいます。コンティニューしないでゲームを終了するときは、マウスの右ボタンを押してください。

ステージ9までクリアするか、または途中でゲームオーバーになったとき、スコアがトップ10にランク入りしている場合は名前入力画面に移り、自分の名前を登録できます。

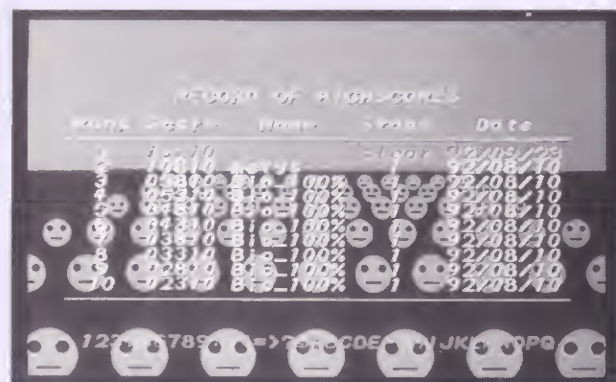
名前を入力する際には、マウスを動かして文字を選択し、マウスの左ボタンを押して確定していきます。マウスの右ボタンを押すと最後に入力した文字がキャンセルされます。文字の入力が終わったら、〈END〉アイコンを選択します。さらにマウスの左ボタンを押すと、メニュー画面に戻ります。

アドバイス

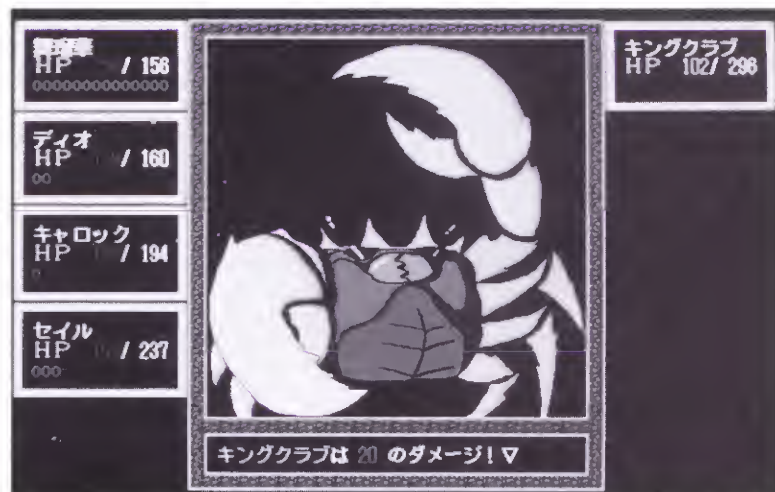
このゲームは、カーソルを離すときの「距離」「角度」「タイミング」がすべてです。カーソルの引っ張り具合とmoglerの「飛距離」との関係は各ステージとも共通なので、何度もチャレンジして感じをつかんでください。

moglerの滞空時間は、大きく飛ばしても小さく飛ばしてもいつも一定です。あとは着地地点に葉っぱがうまく来るようにタイミングを取るだけですが、面によって葉っぱのスピードが違うので、同じタイミングではうまくいきません。葉っぱが円を描くように流れている面では、内側のほうが動くスピードが遅いので狙いやすいでしょう。

葉っぱが密集しているところなら、テキトーに投げてもどれかに乗っかるだろう——と思ってもうまくいきません。どれか1つに的を絞らなければ、うまく着地する確率は低いのです。慣れてきたら、ぜひ花を狙って高得点をあげてくださいね：－）　(metys)

▲moglerを花に乗せて7面をクリアしたところ

▲名前入力画面で名前を入力しているところ

少女が魔物の棲む迷宮に挑む3DダンジョンRPG

舞瑠華Ⅰ

まるか1

【種別】RPG
【収録バージョン】改訂版
【作者】プログラム　　：羊男
　　　シナリオ　　　：羊男
　　　グラフィックス：羊男，ソルト
【対応機種】PC-9801VF以後（XA，LT，HAを除く。VF，VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要）。ただし、CPUは最低でもV30(10MHz)程度が望ましい。動作確認＝PC-9801VX/ES
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【対応MS-DOSバージョン】Ver.3.1/3.3/5.0（動作確認＝Ver.3.3/3.3C）
【アーカイブファイル】MARKA1.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種　別	内　容
MARKA.BAT	T	起動用バッチ
＊.CHR	B	グラフィックキャラクタデータ
HTJL.COM	B	画像ローダ
MARKA1.DAT	B	ゲーム用データ
＊.DBL	B	画像データ
MARKA1.DOC	T	マニュアル
MARKA1.EXE	B	ゲーム本体
MPLOGO.EXE	B	MARKA PROJECTロゴ表示プログラム
MRKEND.EXE	B	エンディングプログラム
MRKOPN.EXE	B	オープニングプログラム
＊.MPD	B	マップデータ
＊.RGB	B	パレットデータ

行方不明の父親を探す少女「舞瑠華（まるか）」が魔物の棲む迷宮（ダンジョン）に挑む——というストーリーの3DダンジョンRPG。プレーヤーは舞瑠華となって、仲間を増やし、剣と魔法の力で狂暴な魔物と戦います。舞瑠華を含めて5人までのパーティが組め、仲間たちは魔物を倒したときに得られる魔法の玉でパワーアップできます。ダンジョンの奥のほうでは、5体の強力な魔物（ボスキャラ）が舞瑠華とその仲間たちを待ちかまえています…。

オートマッピング機能が用意されているので、3Dダンジョンが苦手な人でも気軽にプレーできます。

起動方法

このゲームのインストール先ディレクトリ（標準設定では“￥BIO100￥MARKA1”）にカレントディレクトリを移動してください。そして、MS-DOSプロンプト（“A>”など）に続いて、

A>MARKA

で起動します。オプションはありません。

操作方法

■タイトル画面

舞瑠華Ⅰが起動すると、しばらくオープニングメッセージが表示された後、タイトル画面になります。タイトル画面で何かのキー（例えばスペースキー）を押すと、プレー画面に移ります。

▲舞瑠華Ⅰのタイトル画面。こんな美少女が危険なダンジョンへ!?

●キー操作一覧表

前　進	8（テンキー） ↑ K
左右に向く	4 6（テンキー） ← → H L
後ろに向く	2（テンキー） ↓ J
確認(メッセージの続きを読む、など)	リターンキー
横並びの項目選択(会話中や攻撃中の選択など)	4 6（テンキー） ← → H L ※確定はリターンキー
縦並びの項目選択(攻撃目標や仲間の選択など)	2 8（テンキー） ↑ ↓ J K ※確定はリターンキー
キャンプを張る	0（テンキー） C
キャンプメニューでの項目選択	0 〜 9
キャンプの各項目からキャンプメニューに戻る	リターンキー
休憩画面に移る	ESC ※移動モードのときのみ
休憩画面から戻る	リターンキー

■プレー画面

プレー画面の構成は右上の図のとおりです。また、プレー中の操作は上の表のとおりです。

基本的にキーボードのテンキー部（数字キーとリターンキー）だけで操作できるようになっています。もちろんフルキー部のキーを使っても差し支えありませんが、テンキーを使うようにすれば、片手で軽快に操作できます。

プレー中は「移動」「キャンプ」「戦闘」の３つのモードがあり、必要に応じて切り替わります。

▲ダンジョンが３D表示されている

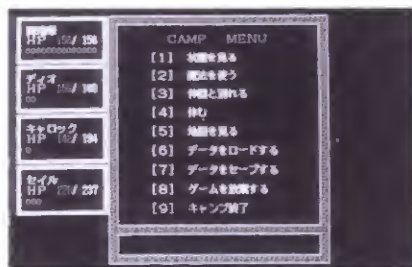
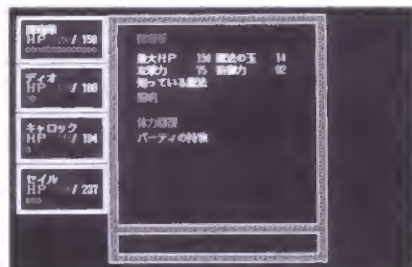
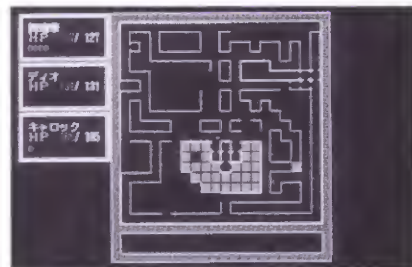
●プレー画面の構成

■移動モード

プレーを開始した時点では移動モードになっています。ダンジョン内の移動には、2 4 6 8（テンキー）、カーソルキー、J H L Kのいずれかを使用します。

仲間と出会ったときなど、メッセージが表示されますが、"▽"印が表示されたときは、まだ続きがあることを意味しま

●キャンプメニューの各項目の機能

番号	項目名	機　能
1	状態を見る	プレーヤーの状態（体力、強さなど）を表示する
2	魔法を使う	プレーヤーが魔法の玉を持っていれば、魔法を使うことができる
3	仲間と別れる	仲間の１人をパーティからはずす。一度別れると二度と会うことはない
4	休む	休憩すると体力が少しずつ回復する。ただし、休憩中に魔物に奇襲されることもある
5	地図を見る	プレーヤーがそれまで歩いた範囲の地図が表示される
6	データをロードする	保存してあったデータを読み込み、ゲームを再開する
7	データをセーブする	プレーヤーの現在の状態に関するデータを保存する。あとでこのデータをロードすれば、セーブした時点からゲームを再開できる
8	ゲームを放棄する	ゲームを終了してMS-DOSに戻る
9	キャンプ終了	キャンプモードを終了して移動モードに戻る

▲キャンプモードに移ったところ

▲キャンプモードで舞瑠華の状態を見ているところ

▲キャンプモードで地図を表示しているところ

す。続きを読むためにはリターンキーを押してください。"はい／いいえ"というような選択肢が表示されたときは、4 6（テンキー）などで選択してリターンキーを押してください。

移動モードからキャンプモードに移りたいときは、0（テンキー）またはCを押してください。

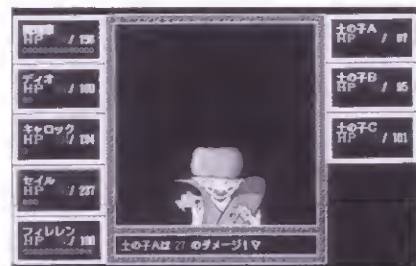
■キャンプモード

キャンプモードでは、プレーヤーの状態を表示したり、魔法を使ったり、データの保存／読み込みなどを行なったりします。移動モードからキャンプモードに移ると、キャンプメニューが表示されます。

キャンプメニューの各項目の機能は前ページ右下の表のとおりです。

キャンプメニューの各項目からキャンプメニューに戻るためにはリターンキーを押してください。また、キャンプメニューから移動モードに戻るためには9（テンキーでもフルキーでもよい）を押してください。

■戦闘モード

移動モードで迷宮を移動中に魔物に遭遇すると、自動的に戦闘モードになります。メッセージが表示されたあとで"▽"印が表示されたときは、まだ続きがあることを意味します。続きを読むためにはリターンキーを押してください。"攻撃／防御／逃走"という選択肢が表示されたときは、4 6（テンキー）などで選択してリターンキーを押してください。各項目の意味は右の表「戦闘モードの選択肢」のとおりです。

▲「土の子」と戦闘中

戦闘が終わると、自動的に移動モードに戻ります。

アドバイス

■ゲームの進め方

このゲームにはラウンド1からラウンド6までがあり、各ラウンドのダンジョンの奥にはボスキャラがいます。つまりダンジョンとはいえ、1フロア完結になっていて、階段を昇ったり降りたりということはありません。ボスキャラを倒すと次のラウンドへ進めます。そしてラウンド6のボスが最後の親玉というわけです。これを倒すまで舞瑠華の戦いは終わりません。

このRPGには、他のRPGで見られる「経験値」というものはありません。ザコキャラを倒して得られたパワーアップアイテムで強くなっていきます。舞瑠華の体力（HP）が0になるとゲームオーバーです。

■アイテム

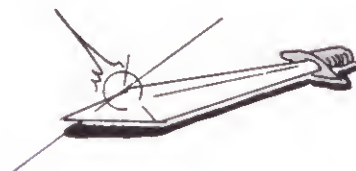
魔物を倒して得られるアイテムは4種類の玉であり、それぞれ右の表「アイテムの種類」のような意味を持っています。

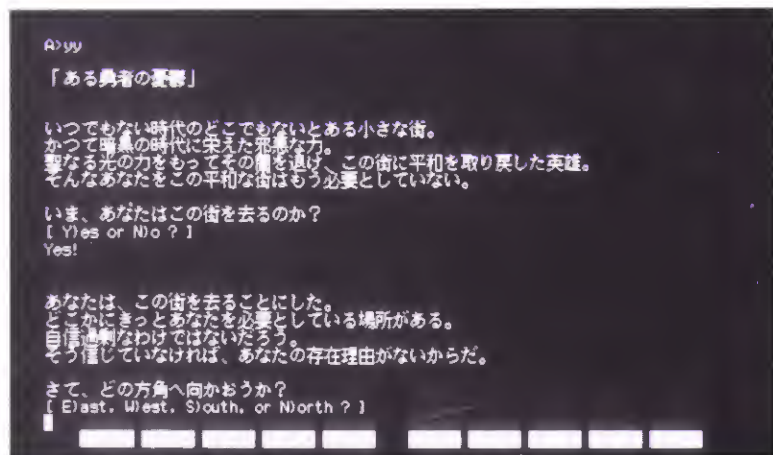
このほか、イベントによって得られるアイテムがあります。アイテムを駆使してクリアを目指してください。（羊男）

●戦闘モードの選択肢

攻　撃	魔物を攻撃する。プレーヤーの攻撃力と魔物の防御力とそのときの運とで結果が左右される
防　御	攻撃せず防御に徹する。攻撃した場合に比べて防御力が上がるので、魔物の攻撃によるダメージを抑えることができる
逃　亡	戦闘を放棄して逃げる。パーティの誰かが逃げれば、全員逃げることになる。ただしボスキャラ（主要な魔物）から逃げることはできない。また、ザコキャラ（ボスキャラ以外の魔物）から逃げられるかどうかはそのときの運による

●アイテムの種類

赤い玉	攻撃力が1～10上がる
青い玉	防御力が1～10上がる
緑の玉	最大体力（最大HP）が1～10上がる
魔法の玉	魔法の力を秘めた玉で、これを持っていれば魔法を使うことができる。1人が持てる魔法の玉の数は一度に14個まで

43種類のエンディングを持つミニテキストアドベンチャー

ある勇者の憂鬱

あるゆうしゃのゆううつ

【種別】ADVENTURE
【収録バージョン】Ver.1.00
【作者】プログラム：羊男
　　　　シナリオ　：羊男
【対応機種】PC-9801シリーズ（XA、LT、HAを除く）。
　動作確認＝PC-9801VX/ES/PC-88VA2（PC-Engine＋MSE ver.3）
【ディスプレイ】モノクロディスプレイ（液晶含む）でも可能
【対応MS-DOSバージョン】Ver.2.11/3.1/3.3/5.0
　（動作確認＝Ver.3.3/3.3B/3.3C）
【アーカイブファイル】YY.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種別	内容
YY.DOC	T	マニュアル
YY.EXE	B	ゲーム本体

戦乱の時代にどこからともなく現われて闇から街を救った英雄も、平和な時代となった今では人々から忘れ去られ退屈な毎日を過ごしていた――。そんな英雄を主人公にしたマルチエンディング・ミニテキストアドベンチャー。ゲームのプレーにかかる時間はとても短いので、気軽に何度でもプレーできます。

起動方法

本ゲームのインストール先ディレクトリ（標準設定では"¥BIO100¥YY"）にカレントディレクトリを移動してください。*

＊：インストール先ディレクトリにパスが通してあれば、どのディレクトリからでも実行可能です。なお、本ゲームの実行に必要なファイルはYY.EXEだけなので、すでにパスの通っているディレクトリにこのファイルを移しても、任意のディレクトリから実行できるようになります。

本ゲームを起動するには、MS-DOSプロンプト（"A>"など）に続いて、

A>YY ［オプション］

という形式で入力してください（通常はオプションをつける必要はありません）。オプションは下の表のとおりです。

操作方法

ゲーム開始後はメッセージが順次表示されますが、途中、プレーヤーに行動の選択を要求してきます。

■選択場面（その1）

"[Y)es or N)o?]"と表示されたら、Y またはNのキーを押してください。それ以外のキーを押すと、Nを押したものと見なされます。

●起動オプション一覧表

YY ［<wait>］

<wait>	メッセージの表示速度を1以上の整数で指定する。数値が小さいほど各行の表示間隔が短くなる。省略した場合のデフォルト設定は100

■選択場面（その2）

"[E)ast, W)est, S)outh, or N)orth?]"と表示されたら、E W S Nのいずれかのキーを押してください。それ以外のキーを押すと、Nを押したものと見なされます。

■選択場面（その3）

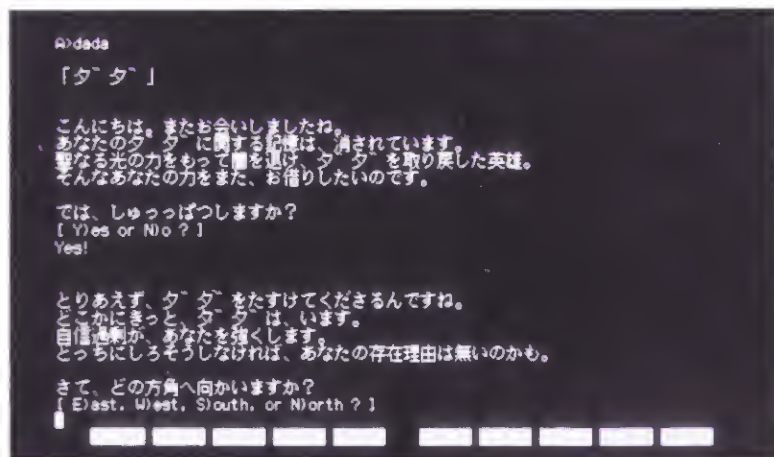
このほか、何らかの文字列を入力するように要求してくる場合があります。そのときは、キーボードから答えと思われる文字列を入力してください（入力の終わりにリターンキーを押すのを忘れずに）。

なお、ゲームを中断したい場合は、STOPまたはCTRL＋Cを押してください。

アドバイス

初めてゲームをプレーしたときにたどり着いたエンディングで、性格判断ができるかもしれません。周囲の人にもプレーさせてみましょう。　（羊男）

「ある勇者の憂鬱」のパロディー版ミニアドベンチャー

ダ゛ダ゛

ダダ

【種別】ADVENTURE
【収録バージョン】Ver.1.00
【作者】プログラム：羊男
　　　　シナリオ　：!J U
【対応機種】PC-9801シリーズ（XA，LT，HAを除く）。
　　動作確認＝PC-9801UV/VX/ES/PC-88VA2
　　(PC-Engine+MSEver.3)
【ディスプレイ】モノクロディスプレイ(液晶含む)でも可能
【対応MS-DOSバージョン】Ver.2.11/3.1/3.3/5.0
　　(動作確認＝Ver.3.3/3.3B/3.3C)
【アーカイブファイル】DADA.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種　別	内　　容
DADA.DOC	T	マニュアル
DADA.EXE	B	ゲーム本体

どこにもないかもしれない世界を舞台に、正体不明の登場人物たちが淡々と綴るマルチエンディング・ミニテキストアドベンチャー。エンディングまでの時間は非常に短い（と思われます）ので、何度でもお楽しみください。!J Uが贈る「ある勇者の憂鬱」のパロディ版！

起動方法

本ゲームのインストール先ディレクトリ（標準設定では"￥BIO100￥DADA"）にカレントディレクトリを移動してください。*

＊：インストール先ディレクトリにパスが通してあれば、どのディレクトリからでも実行可能です。なお、本ゲームの実行に必要なファイルはDADA.EXEだけなので、すでにパスの通っているディレクトリにこのファイルを移しても、任意のディレクトリから実行できるようになります。

本ゲームを起動するには、MS-DOSプロンプト（"A>"など）に続いて、

A>DADA　[オプション]

という形式で入力してください（通常はオプションをつける必要はありません）。オプションは下の表のとおりです。

●起動オプション一覧表

DADA[〈wait〉]

〈wait〉	メッセージの表示速度を1以上の整数で指定する。数値が小さいほど各行の表示間隔が短くなる。省略した場合のデフォルト設定は100

操作方法

ゲーム開始後はメッセージが順次表示されますが、途中、プレーヤーに行動の選択を要求してきます。

■選択場面（その1）

"[Y)es　or　N)o?]"と表示されたら、Yまたは Nのキーを押してください。それ以外のキーを押すと、Nを押したものと見なされます。

■選択場面（その2）

"[E)ast, W)est, S)outh, or N)orth?]"と表示されたら、E W S Nのいずれかのキーを押してください。それ以外のキーを押すと、Nを押したものと見なされます。

■選択場面（その3）

このほか、何らかの文字列を入力するように要求してくる場合があります。そのときは、キーボードから答えと思われる文字列を入力してください（入力の終わりにリターンキーを押すのを忘れずに）。

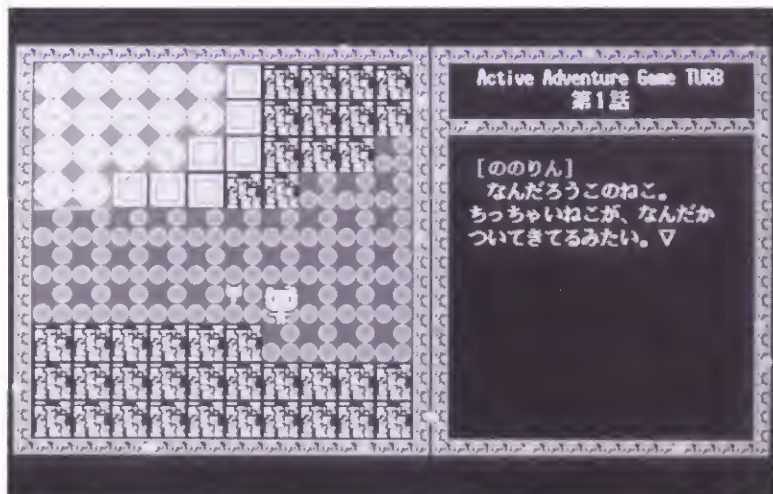
なお、ゲームを中断したい場合は、STOPまたはCTRL＋Cを押してください。

アドバイス

目的は、とりあえずダ゛ダ゛に会うことでしょうか。ダ゛ダ゛はいたるところに罠を仕掛けているようですが、はっきりとは分かっていません。さあ、あなたはダ゛ダ゛のロゴスを暴くことができるでしょうか！　このゲームを楽しむコツは、レトリックに惑わされること…かな。

(!J U)

不思議な世界が舞台のアクションアドベンチャー

TURB 第1話

ターブ　第1話

【種別】ACTION, ADVENTURE
【収録バージョン】Ver.1.20
【作者】プログラム　：羊男
シナリオ　：!J U, 羊男
グラフィックス：!J U, 羊男
【対応機種】PC-9801VF以後（XA, LT, HAを除く。VF, VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要）。ただし、CPUは最低でもV30(10MHz)程度が望ましい。動作確認=PC-9801VX/UV11
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【対応周辺装置】FM音源ボードのジョイスティック
【対応MS-DOSバージョン】Ver.3.1/3.3/5.0（動作確認=Ver.3.3C）
【アーカイブファイル】TURB1.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種別	内容
*.CHR	B	グラフィックキャラクタデータ
TURB1.DOC	T	マニュアル
MRKL.EXE	B	画像ローダ
TURB1.EXE	B	ゲーム本体
TURB1.MAP	B	マップデータ
*.MRK	B	画像データ
TURB.RGB	B	パレットデータ

TURBの世界へようこそ！　TURBは「ののりん」というねこが主人公のアクションアドベンチャーです。マップ上を歩き回りながら、目的も分からない旅をしていきます。そこでは、不条理なこと、つまらないこと、楽しいこと、びっくりすること、そして不思議なことなどが起こるかもしれないし、起こらないかもしれません。この世界へ足を踏み入れてしまった以上、とりあえず歩き出すほかはないようです。

起動方法

TURBシリーズ（第1～3話）のインストール先ディレクトリ（標準設定では“¥BIO100¥TURB”）にカレントディレクトリを移動してください。そして、MS-DOSプロンプト（“A>”など）に続いて、

A>TURB1 ［オプション］

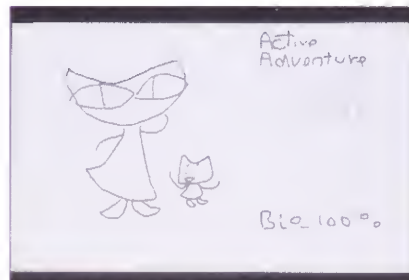
という形式で入力してください（通常はオプションをつける必要はありません）。オプションは下の表のとおりです。

●起動オプション一覧表

TURB1 ［〈wait〉］

〈wait〉	ゲーム速度を0～20の数字で指定する（数字が大きいほどゲーム速度は遅くなる）。デフォルト設定は6

操作方法

起動すると、オープニングメッセージに続いてタイトル画面が表示されます。ここでスペースキーまたはリターンキーを押すとプレー画面に移ります。

▲TURBシリーズ共通のタイトル画面

プレー画面の構成は右の図のとおりです。マップエリアには広大なマップの一部が表示されています。マップエリアの中央付近にいる白いねこが本編の主人公「ののりん」です。プレー中の操作は「キー操作一覧表」のとおりです。

「ののりん」の移動には移動キー（テンキーの[2][4][6][8]、[↓][←][→][↑]、[J][H][L][K]）を使います。

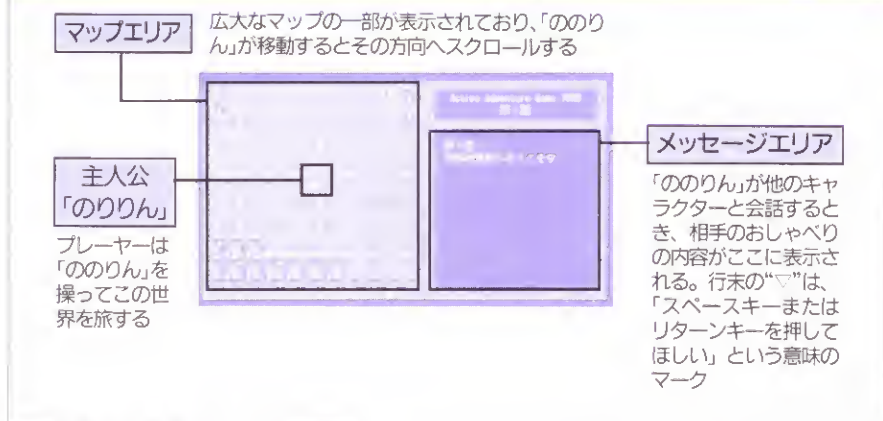
他の登場人物と会話したいときは、移動キーでその人物に接触してください。相手のおしゃべりがメッセージエリアに表示されます。メッセージの最後に"▽"と表示されますが、これは「スペースキーまたはリターンキーを押してほしい」というマークです。ここでスペースキーかリターンキーを押すと、おしゃべりに続きがあるときは続きのメッセージが表示されます。また、続きがないときは会話を終了します。

移動中、足を止めてスペースキーまたはリターンキーを押すと、主人公についてくるねこと会話できます。また、移動中に何かを発見したときなども、メッセージエリアにメッセージが表示されます。

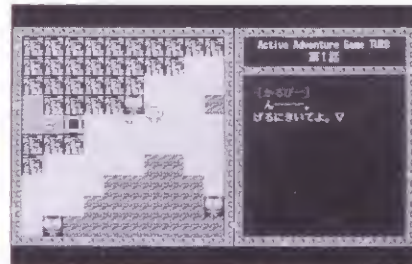
ゲームを途中でやめてMS-DOSに戻るときは、[ESC]を押してください。なお、会話中は[ESC]が使えません。

[CAPS]をロックするとノーウェイト動作となり、ゲーム速度の設定のいかんにかかわらず最高速で動作します。ロックを解除すると、設定されているゲーム速度に戻ります。すばやく移動したときに使用してください。

本ゲームには、ゲームの途中で中断／再開するためのセーブ機能は用意されていません。ただし、ゲームをクリアすると自動的にデータがセーブされます。このデータファイルは第２話をプレーする際に必要となるものですから、続けて第２話をプレーする場合は削除しないようにしてください。　（羊男）

●TURBシリーズのプレー画面の構成

●キー操作一覧表

移動と会話	[2][4][6][8]（テンキー） [↓][←][→][↑] (↑ ↓ ← →)
会話を終了する（会話の続きがある場合は続きを読む）	スペースキー　(A)(B) リターンキー
終了	ESC
高速動作	CAPS

※ ▬ ：ジョイスティック

▲楽団の人と会話している「ののりん」

!J°U（なのれー）からのアドバイス

TURBの世界へようこそいらっしゃいました。自分で描いたとはいえ、変なキャラと背景ですねぇ(笑)。それでは皆さんをご案内いー。

TURBシリーズについて

TURBシリーズは、各話ともとっても広大でテクノな（？）マップがばばーーんとありますが、これを克服するためにまず１つ、本文でも説明している[CAPS]ロック技があります。単純にスピードが速くなるわけですが、速ければいいってものでもないのよね。まあそれはそれ。

もう１つ、最初のうちは触っても何も起こらない変なタイル（ワープポイント）があって、誰かさんから何かもらうとワープできるようになります。使いこなしてね。

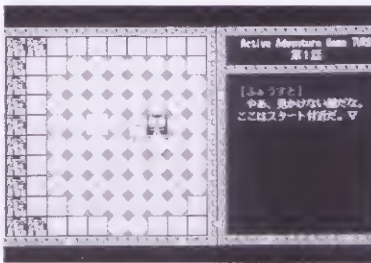
それから、マップ全体をちらっと見せてくれる人が（第１～３話それぞれに）絶対にいます。マップがどんな形をしているのかぜひ見ておいてね。

小さいねこがいなくなっちゃうこともあるけれど、大丈夫。ちゃんと隠れてついてきています。

TURBシリーズは結構凝ったシナリオになってますが、基本としては「フラグ立て」がすべてです。アドベンチャーゲームの基本である「何度も行く」とか「何度も話しかける」ってことを必要以上にやってみるっていうことで、根気よくがんばってくださーーい。

第１話について

「ののりん」の動きが止まっても見捨てにゃいでね。寝ちゃってるかもしれないので、リターンキーをばんばんたたいて起こしてください。

第１話で一番面倒なのはおそらく楽団のフラグ立てでしょう。一度でも間違った人に話しかけてしまうと、それまでの地道な努力が水の泡になってしまいます（ぷちぷちぷちっ…）。楽団の人たちの話をよく聞いてメモをとりましょう。そして、マップ作りと慎重なオペレーションをお勧めしまーす。

▲「ののりん」たちの左にある変なタイルは何だろう？

小さなねこが大活躍するTURBシリーズ第2弾
TURB 第2話

ターブ　第2話

【種別】ACTION, ADVENTURE
【収録バージョン】Ver.1.10
【作者】プログラム　　：羊男
　　　シナリオ　　　：!J U, 羊男
　　　グラフィックス：!J U, 羊男
【対応機種】PC-9801VF以後（XA, LT, HAを除く。VF, VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要)。ただし、CPUは最低でもV30(10MHz)程度が望ましい。動作確認=PC-9801VX/UV11
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【対応周辺装置】FM音源ボードのジョイスティック
【対応MS-DOSバージョン】Ver.3.1/3.3/5.0
　（動作確認=Ver.3.3C)
【アーカイブファイル】TURB2.LZH

【ファイル構成】

ファイル名	種　別	内　容
＊.CHR	B	グラフィックキャラクタデータ
TURB2.DOC	T	マニュアル
TURB2.EXE	B	ゲーム本体
TURB2.MAP	B	マップデータ
TB2_END.MRK	B	画像データ
TURB．RGB	B	パレットデータ

TURBシリーズの第2話です。操作方法なんかは基本的に第1話と同じです。TURBの世界をじっくり楽しんでね。

起動方法

TURBシリーズ（第1～3話）のインストール先ディレクトリ（標準設定では“¥BIO100¥TURB”)にカレントディレクトリを移動してください。そして、MS-DOSプロンプト(“A>”など)に続いて、

A>TURB2 ［オプション］

という形式で入力してください（通常はオプションをつける必要はありません）。オプションは下の表のとおりです。

●起動オプション一覧表

TURB2 ［〈wait〉］

〈wait〉	ゲーム速度を0～20の数字で指定する（数字が大きいほどゲーム速度は遅くなる）。デフォルト設定は6

操作方法

起動すると、オープニングメッセージに続いてタイトル画面が表示されます。ここでスペースキーまたはリターンキーを押すとプレー画面に移ります。プレー中の操作は下の表のとおりです。操作方法はTURB第1話と同じです。

●キー操作一覧表

移動と会話	2 4 6 8（テンキー） ↓ ← → ↑ ↓ ← → ↑
会話を終了する（会話の続きがある場合は続きを読む）	スペースキー　リターンキー　A　B
終了	ESC
高速動作	CAPS

＊ ▬ ジョイスティック

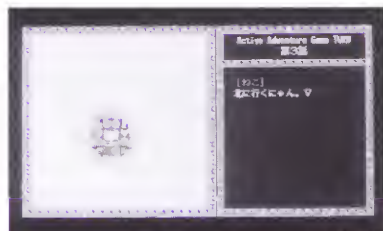
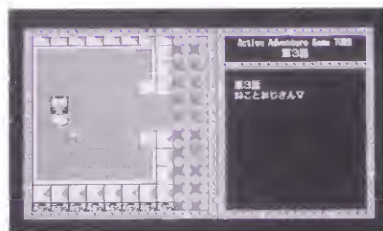
第2話からでもプレーできますが、途中でどうしても先へ進めなくなる場合があるかもしれません。第1話をクリアしたうえで第2話を始めましょう。

ゲームをクリアすると自動的にデータがセーブされます。このデータファイルは第3話をプレーする際に必要となるものですから、続けて第3話をプレーする場合は削除しないようにしてください。

（羊男）

> なのれー
> **!J゜Uからのアドバイス**
>
> このお話ではねこが大活躍します。テンポが速いので、メッセージをしっかり読んでね。いくつもある立入禁止のところは何かを集めたり、何かを組み合わせたり、ねこに頼ったりすると通れるようになるかもしれません。
> 隠れていることもを見つけるにはある法則が…（順番は一通りではありませんが、位置と名前を把握しておいたほうが楽かも)。

アクションシーンも登場するTURBシリーズ第3弾

TURB 第3話

【ファイル構成】

ファイル名	種 別	内 容
*.CHR	B	グラフィックキャラクタデータ
TURB3.DOC	T	マニュアル
TB3_SBGM.EXE	B	サブゲームプログラム
TURB3.EXE	B	ゲーム本体
TURB3.MAP	B	マップデータ
TB3_END.MRK	B	画像データ

ターブ 第3話

【種別】ACTION, ADVENTURE
【収録バージョン】Ver.1.00
【作者】プログラム ：羊男
シナリオ ：!J゜U, 羊男
グラフィックス：!J゜U, 羊男
【対応機種】PC-9801VF以後（XA, LT, HAを除く。VF, VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要）。ただし、CPUは最低でもV30(10MHz)程度が望ましい。動作確認=PC-9801VX/UV11
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【対応周辺装置】FM音源ボードのジョイスティック
【対応MS-DOSバージョン】Ver.3.1/3.3/5.0
（動作確認=Ver.3.3C）
【アーカイブファイル】TURB3.LZH

TURBシリーズの第3話です。操作方法なんかは基本的に第1話、第2話と同じです。TURBの世界をじっくり楽しんでね。

起動方法

TURBシリーズ（第1～3話）のインストール先ディレクトリ（標準設定では“¥BIO100¥TURB”）にカレントディレクトリを移動してください。そして、MS-DOSプロンプト（“A>”など）に続いて、

A>TURB3 ［オプション］

という形式で入力してください（通常はオプションをつける必要はありません）。オプションは「起動オプション一覧表」のとおりです。

操作方法

起動すると、オープニングメッセージに続いてタイトル画面が表示されます。ここでスペースキーまたはリターンキーを押すとプレー画面に移ります。プレー中の操作は「キー操作一覧表」のとおりです。操作方法はTURB第1話と同じです。

第3話からでもプレーできますが、途中でどうしても先へ進めなくなる場合があるかもしれません。第2話までをクリアしたうえで第3話を始めましょう。

●起動オプション一覧表

TURB3 ［〈wait〉］

オプション	内容
〈wait〉	ゲーム速度を0～20の数字で指定する（数字が大きいほどゲーム速度は遅くなる）。デフォルト設定は6

●キー操作一覧表

操作	キー
移動と会話	2 4 6 8（テンキー） ↓ ← → ↑ ＊↑ ↓ ← →
会話を終了する（会話の続きがある場合は続きを読む）	スペースキー A リターンキー B
終了	ESC
高速動作	CAPS ロック

＊ ：ジョイスティック

ゲームをクリアすると自動的にデータがセーブされます。このデータファイルは、今後発表されるかもしれない第4話以降をプレーする際に必要となるものですから、これからもTURBシリーズとつき合ってみようかな、という方は保存しておいてください。　　（羊男）

!J゜Uからのアドバイス

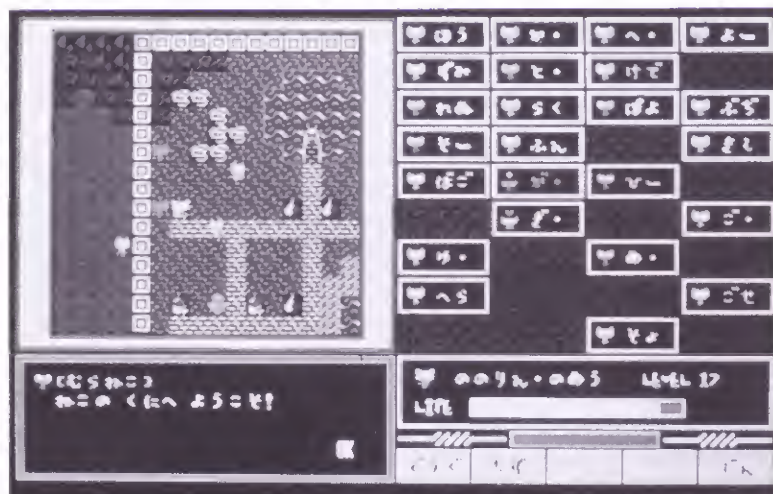
目が見えなくなったら小さいねこの言うことを聞いたほうがいいかも。でも確実に言えることは、道が分岐しているところ以外の情報はいいかげんです(笑)。

小さいねことはぐれるとめんどうなことににゃるよ。秘密の宝はぜひ探してね。

アクションシーンではあきらめにゃいで高得点をめざそう！　とにかく根気!!

ということで、TURBシリーズは今のところ第3話までであるけど、これはもちろん序の口で、今制作中のお話がたくさんあります。ジャンルはさまざまで、もっともっと訳の分からないようなことをいろいろやっていく予定。いろんな角度からじわじわ世界を広げていけたらいいな。遊んだ人の脳をかき回して、現代人の疲れた頭に刺激を与えるとか。明日の活力の素になるといいですね（逆かも）。期待してね！

最大37人パーティのニュータイプアクションRPG

戦国TURB

せんごくターブ

【種別】ACTION, RPG
【収録バージョン】Ver.1.20
【作者】プログラム　：羊男
シナリオ　：!J U, 羊男
グラフィックス：!J U, 羊男
【対応機種】PC-9801VF以後（XA，LT，HAを除く。VF，VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要）。ただし、CPUは最低でも286(10MHz)程度が望ましい。動作確認＝PC-9801VX/ES
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【必要な周辺装置】バスマウス
【対応MS-DOSバージョン】Ver.3.1/3.3/5.0
（動作確認＝Ver.3.3C）
【アーカイブファイル】STB120.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種別	内容
STB.BAT	T	ゲーム起動用バッチ
STB.DOC	T	マニュアル
STBEND.EXE	B	エンディングプログラム
STBMAIN.EXE	B	ゲーム本体
STBOPN.EXE	B	オープニングプログラム
STBDAT.PAR	B	グラフィックキャラクタ／効果音データ
STBGDT.PAR	B	画像データ
STBMAP.PAR	B	マップデータ

　ときは戦国の世。動物たちの住む不思議な星「らいよん惑星」では、「ねこ」と「羊」の戦いが続いていた。そしてついに惑星のほぼ全域が「羊軍」の手に落ち、「ねこ将軍」は最後の砦「ねこ城」に立てこもった。そんなとき宇宙からこの惑星に流れ着いた主人公「ののりん・のめう」は、図らずもこの戦乱に巻き込まれていくのだった——。

　本作品は、すべての操作をマウスで行なう新感覚アクションロールプレイングゲームです。最大37人という大パーティの編成が可能で、多人数対多人数の壮絶な戦いが繰り広げられます。プレーヤーは主人公「ののりん」となり、「ねこ軍」の救世主として味方を増やし情報を集めアイテムを駆使して領土を占領しながら、敵の本拠地を目指します。全160マップという広大な戦場を戦い抜き、勝利を収めてください。

実行にあたっての注意

　マウスが必要ですが、マウスドライバの機能はプログラム自体に組み込まれているので、別途マウスドライバを用意する必要はありません。また、マウスドライバがメインメモリに組み込まれていても、本プログラムの動作に支障はないはずです。

　常駐プログラムを組み込んでいると、ゲームの動作に支障をきたす場合があります。常駐プログラムはなるべく外したうえで実行してください。

起動方法

　このゲームのインストール先ディレクトリ（標準設定では"¥BIO100¥STB"）にカレントディレクトリを移動してください。そして、MS-DOSプロンプト（"A>"など）に続いて、

A>STB

で起動します。オプションはありません。

操作方法

■タイトル画面

起動するとBio_100%のロゴが表示され、続いてタイトル画面が表示されます。ここで左クリック*するとゲームが始まり、陣モード画面となります。タイトル画面で右クリックするとMS-DOSに戻ります。

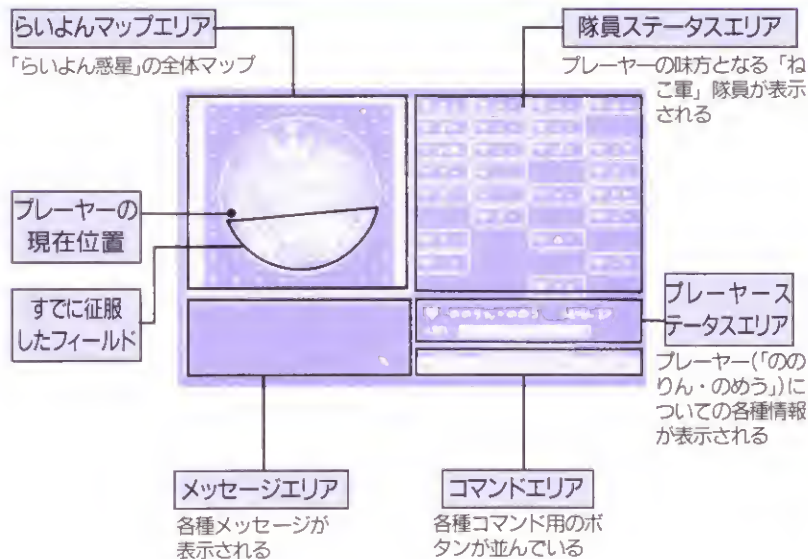
＊：ここでは、「マウスの左ボタンを押す」ことを「左クリック」、「マウスの右ボタンを押す」ことを「右クリック」と呼びます。このゲームでは、何かの操作を実行する場合などに左クリックを使い、操作をキャンセルする場合などに右クリックを使うようになっています。操作中に分からなくなったときは、とりあえず右クリックを試してみるとよいでしょう。

●陣モードの画面構成

■陣モード画面

このゲームでは、陣（キャンプ）モードと戦闘モードを交互に繰り返すことで、プレーを進めていきます。タイトル画面で左クリックしてゲームを開始したときは、まず陣モードの画面が表示されます。陣モードの画面構成は右上の図のとおりです。画面の各部分の働きと見方を次に説明します。

❶らいよんマップエリア

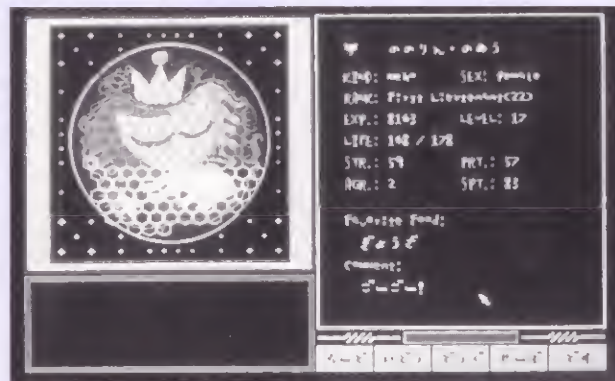
戦場となるらいよん惑星の全体マップが表示されています。全体マップはヘックス（正六角形の枠）で細かく区切られて、160のフィールドに分かれています。プレーヤーがすでに征服したフィールドは白いヘックスで、未征服のフィールドは灰色のヘックスで表示されています。

❷メッセージエリア

各種のメッセージが表示されます。

❸隊員ステータスエリア

プレーヤーの味方となって共に戦う仲間(「ねこ軍」の隊員）の顔と名前が表示されます。各隊員の枠内で左クリックすると、ステータスウィンドウが開いて、その隊員についての各種情報が表示されます。

表示される情報は次のとおり： 隊員の顔と名前、種族(KIND)、性別(SEX)、等級（RANK)、経験値（EXP.)、レベル（LEVEL)、体力（LIFE、0になると死亡)、攻撃力(STR.)、防御力(PRT.)、すばやさ(AGR.)、状態（SPT.)、好きな

▲戦国TURBのタイトル画面。足跡から血がタラリ…

▲プレーヤー(ののりん・のめう)のステータスを表示したところ

●陣モードのコマンドボタン

ろーど	保存してあるデータを読み込む(ゲームを途中から再開する場合に使用する)。このボタンを左クリックすると、メッセージエリア上で"いいの？ はい／いいえ"と確認を求めてくるので、データを保存する場合は"はい"を左クリックすること
いどう	隣のフィールドに移動して、戦闘モード画面に移る。このボタンを左クリックすると、らいよん惑星マップ上に移動可能なフィールドの番号が表示されるので、その中から進みたいフィールドの番号を左クリックすること
どうぐ	持っているアイテムの一覧表を隊員ステータスエリアに表示する。表示されたアイテムを左クリックすると、そのアイテムを使用したことになる。アイテム表示を終了するためには右クリックすること
せーぶ	ゲームの現在の状態を保存する(あとでゲームを再開したい場合に使用する)。このボタンを左クリックすると、メッセージエリア上で"いいの？ はい／いいえ"と確認を求めてくるので、データを保存する場合は"はい"を左クリックすること
どす	ゲームを終了してMS-DOSに戻る。このボタンを左クリックすると、メッセージエリア上で"いいの？ はい／いいえ"と確認を求めてくるので、データを保存する場合は"はい"を左クリックすること

食べ物（Favorite Food)、本人から一言（Comment）

ステータスウィンドウを閉じるためには右クリックしてください。

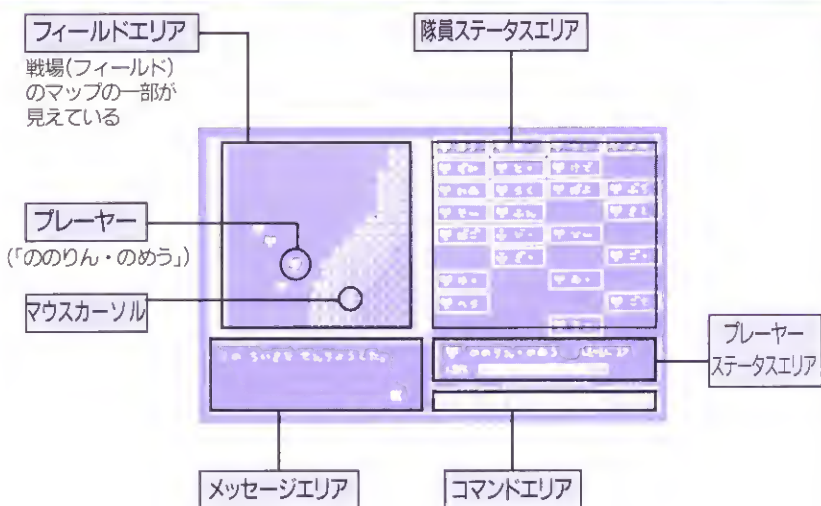
❹プレーヤーステータスエリア

プレーヤー（＝「ののりん・のめう」）の顔、名前、レベル(LEVEL)、体力(LIFE、0になると死亡）が表示されています。このエリア内で左クリックすると、プレーヤーについての詳しい情報を表示するステータスウィンドウが開きます。ステータスウィンドウを閉じるためには右クリックしてください。

❺コマンドエリア

各種コマンド用のボタン［ろーど］［いどう］［どうぐ］［せーぶ］［どす］が表示されています。各ボタンの機能は左上の表のとおりです。

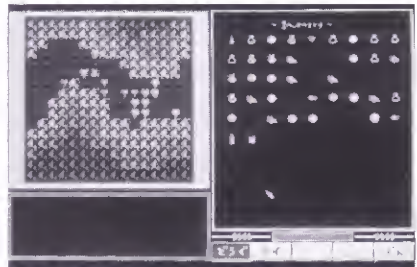
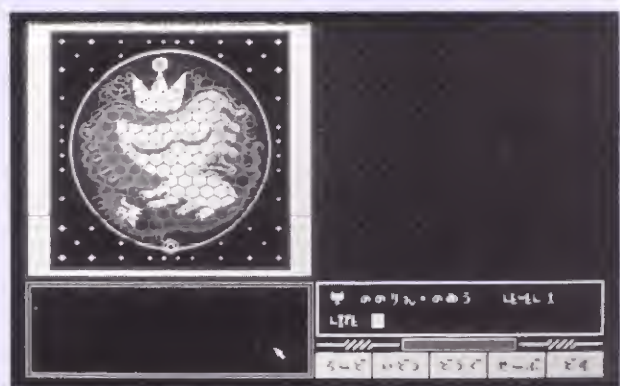
それぞれのボタンを左クリックすると、そのボタンの機能が呼び出されます。呼び出された機能をキャンセルする場合は右クリックしてください。

●戦闘モードの画面構成

●戦闘モードのコマンドボタン

どうぐ	持っているアイテムの一覧表を隊員ステータスエリアに表示する。表示されたアイテムを左クリックすると、そのアイテムを使用したことになる。アイテム表示を終了するためには右クリックすること
ちず	現在いるフィールドの全体マップを表示する。マップ中には、フィールドエリアに表示されている範囲や、仲間と敵のいる位置も示される。マップ表示を終了するためには右クリックすること
じん	戦闘モードを抜けて陣モード画面に移る。フィールド内に敵が残っている場合は「撤退」ということになり、以前いたフィールドへ戻される

■戦闘モード画面

陣モードから戦闘モードに移るためには、陣モード画面で［いどう］ボタンを左クリックしてください。らいよん惑星マップ上に移動可能なフィールド（現在のフィールドに隣接するフィールド）の番号が表示されるので、その中から進みたいフィールドの番号を左クリックしてください。

これで戦闘モード画面となります（といっても、敵が全然いないフィールドもあります)。戦闘モードの画面構成は上

▲戦闘モードで［どうぐ］ボタンを左クリックし、プレーヤーの持ち物を調べているところ

▲ゲーム開始直後の陣モード画面。ここではとにかく[いどう]ボタンを左クリックしよう

▲戦闘モード画面に移ったら、「ねこ城」へ行って「ねこ将軍」と話をすること

の図のとおりです。画面の各部分の働きと見方を次に説明します。

❶フィールドエリア

戦場（フィールド）のマップの一部が見えています。フィールド上には、「ののりん」(プレーヤー）や他のキャラクター（仲間、敵、その他）が表示されます。プレーヤーが動くと、それに従って上下左右にスクロールします。

戦闘モードに移った時点では、マウスカーソルが“●”の形になっており、プレーヤーは中央付近に止まっています。ここで左クリックすると、マウスカーソルが矢印の形に変わり、プレーヤーは矢印の方向に動き出します。マウスを動かすことで、プレーヤーの移動方向を変えることができます（マウスカーソルの矢印の方向もそれに従って変化します)。

他のキャラクターと会話したり戦闘したり、というような「接触」をしたい場合は、そのキャラクターに文字どおり接触してください。

移動中に左クリックすると移動を停止します（マウスカーソルは“●”の形に戻ります)。再び左クリックするとまた移動を開始します。

移動中または停止中に右クリックすると、コマンド選択待ち状態になります。コマンド選択待ち状態から戻るときにも右クリックを使用します。

❷メッセージエリア

プレー中の各種メッセージが表示されるエリアです。途中で出会った人のメッセージも表示されます。

❸隊員ステータスエリア

「ねこ軍」の隊員の顔と名前が表示されます。コマンド選択待ち状態で各隊員の枠内で左クリックすると、ステータスウィンドウが開いて、その隊員についての各種情報が表示されます。ステータスウィンドウを閉じるためには右クリックしてください。

❹プレーヤーステータスエリア

プレーヤーの顔、名前、レベル（LEVEL)、体力（LIFE）が表示されています。また、コマンド選択待ち状態でこのエリアを左クリックすると、プレーヤーについての詳しい情報を表示するステータスウィンドウが開きます。ステータスウィンドウを閉じるためには右クリックしてください。

❺コマンドエリア

各種コマンド用のボタン[どうぐ][ちず][じん]が表示されています（ただし、「ねこ将軍」と会見するまでは[じん]ボタンは表示されません)。各ボタンの機能は前ページの表「戦闘モードのコマンドボタン」のとおりです。

コマンド選択待ち状態でそれぞれのボタンを左クリックすると、そのボタンの機能が呼び出されます。呼び出された機能をキャンセルする場合は右クリックしてください。

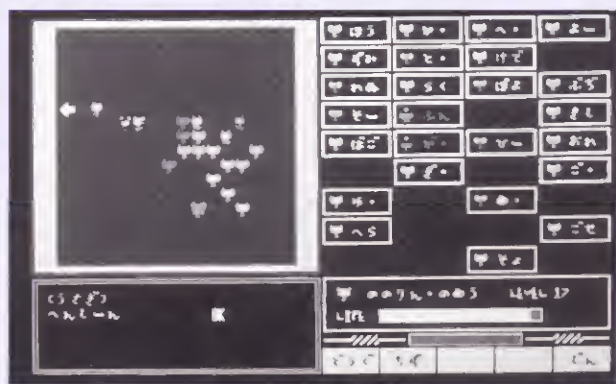
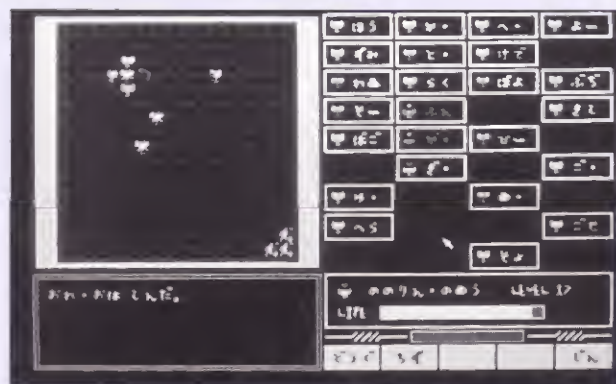
■ゲームオーバー画面

「ののりん」が死んでしまうと（つまり、メッセージエリアに「ののりん・のめうはしんだ」と表示されると）ゲームオーバーです。ここでマウスのどちらかのボタンを押すとゲームオーバー画面が表示されます。もう一度マウスのボタンを押すとプログラムを終了してMS-DOSに戻ります。

アドバイス

■ゲームの始まり

ゲーム開始直後の陣モード画面では、とにかく[いどう]ボタンを左クリックしてください。そしてらいよんマップを見ると、現在位置(「らいよん惑星」の南端）に隣接しているヘックスは“⑥”と表示されたものだけであることが分かります。この“⑥”を左クリックすると戦闘モード（といってもこのフィールドには敵がいませんが）の画面に移ります。

ここで「ののりん」は、「ねこ城」のある「ねこ軍」最後の街に程近い浜辺にいます。この時点では、陣モードへ移るための[じん]ボタンは表示されておらず、陣モードに移ることはできません。まずは、街を探して「ねこ城」へ行ってみま

▲「うさぎ」や「くま」を説得すると、「ねこ」に変身して仲間に加わってくれる

▲もたもたしてると仲間がバタバタと倒れて…

しょう。そこでは「ねこ将軍」が待っているので、話を聞いてみてください。

■会話

フィールド上には家や城があります。そこにいる動物と話してみたいときは、その家や城の絵と重なってください。動物たちからはさまざまなメッセージが聞けることでしょう。なかにはアイテムをくれる動物もいるので、遠慮なくもらっておきましょう。

■「くま」と「うさぎ」

その理由は分かっていませんが、フィールド上を歩いている「くま」や「うさぎ」を説得すると「ねこ」に変身して味方になってくれます。説得するためには、「くま」や「うさぎ」に接触してください。「ねこ」に変身した彼らはもう「ねこ」ですから、一生「ねこ」として「ねこ」のために戦います。

■「妖精たいにゃん」

フィールド上を飛び回っている「妖精たいにゃん」は、「ねこ」にとってご馳走です。捕まえてしまいましょう（接触すれば捕まえられます)。このとき、「妖精たいにゃん」に魅了されてしまうことがあるので注意しましょう。

捕まえた「妖精たいにゃん」はビンに入れられてアイテムとなります。捕まえた「妖精たいにゃん」の羽の色によって、アイテムとしての効果が違ってきます。

■戦闘

戦闘モードでの戦闘はリアルタイムで進行します。敵はプレーヤーやその仲間を発見するとどんどん向かってくるので、もたもたしてるとあっという間に全滅してしまうかもしれません。

プレーヤーが敵に接触すると戦いになります。プレーヤーの仲間たちが敵を発見したら、ただちに攻撃態勢に入って自動的に敵と戦います。隊員のステータスウィンドウをチェックして、死にそうになった仲間は適当なアイテムを使って回復してあげましょう。

敵を全滅できれば、そのフィールドは占領したことになり、以後そのフィールドで敵に遭遇することはなくなります。

■レベルアップ

戦闘で敵を倒すと経験値(EXP.)が増えます。経験値がある程度になるとレベル（LEVEL）が上がり、体力（LIFE）の上限値や攻撃力(STR.)、防御力（PRT.)が上がります。敵を倒し、レベルを上げ、より強い敵に立ち向かってください。

■アイテム

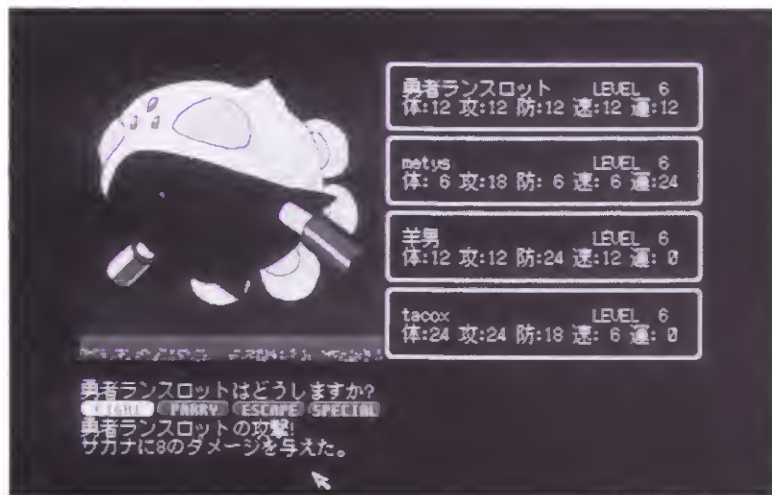
手に入れたアイテムは どうぐ コマンドで使用できます。使うとなくなってしまうものと、何度使ってもなくならないものがあります。手に入れたら実際に使ってみてその効果を把握しておきましょう。

（羊男）

●主なアイテム

アイテム	名　称	機　能
	妖精たいにゃん（赤い羽）	攻撃力（STR.）が1ポイント上がる
	妖精たいにゃん（緑の羽）	体力（LIFE）が最大値まで回復する
	妖精たいにゃん（紫の羽）	体力(LIFE)の最大値が1～5ポイント上がる
	妖精たいにゃん（青い羽）	防御力（PRT.）が1ポイント上がる
	しゃべるビスケット	ねずみと会話できるようになる
	カプセル薬だんりっち	状態（SPT.）を正常にする
	酒	状態（SPT.）を最大値まで回復する
	無線機	ねこ将軍と交信する
	ポンタァ	すばやさ（AGR.）が1ポイント下がる
	つちねこ	すばやさ（AGR.）が1ポイント上がる
	計算機ぴぴ	データを表示する
	錠剤ばはりん	毒状態から回復する
	ふぉあふぁらーん	睡眠状態から回復する
	ジュース	状態（SPT.）を50ポイント回復する
	水	状態（SPT.）を25ポイント回復する

Bio_100%メンバーが実写で登場するミニミニRPG

英雄戦隊バイオージャ

えいゆうせんたいバイオージャ

【種別】RPG
【収録バージョン】Ver.1.00
【作者】プログラム　：羊男
シナリオ　：羊男
グラフィックス：!J U,antena,羊男,景虎,菊丸
【対応機種】PC-9801VF以後（XA，LT，HAを除く。VF，VM0/2/4では16色グラフィックボードが必要）。動作確認＝PC-9801ES
【ディスプレイ】アナログディスプレイが必要
【必要な周辺装置】バスマウス
【対応MS-DOSバージョン】Ver.3.1/3.3/5.0（動作確認＝Ver.3.3C）
【アーカイブファイル】BIOHJA.LZH
【ファイル構成】

ファイル名	種　別	内　容
BIOHJA.DOC	T	マニュアル
BIOHJA.EXE	B	ゲーム本体
BIOHJA.PAR	B	各種データ

　魔物を退治するためバイオランドへやってきた勇者ランスロット――彼はこれまでにも各国で魔物と戦い、勝利を収めてきた英雄である。しかし、さすがのランスロットもバイオランドの強力な魔物を相手にしては、とうてい1人だけで勝負を挑むことはできない。仲間を集めなければ…。

　というわけで、このゲームはプレーヤーが勇者ランスロットとなり、バイオランドの仲間を集めて4人の魔女と戦う、という固定画面方式のミニRPGです。

実行にあたっての注意

　マウスが必要ですが、マウスドライバの機能はプログラム自体に組み込まれているので、別途マウスドライバを用意する必要はありません。また、マウスドライバがメインメモリに組み込まれていても、本プログラムの動作に支障はないはずです。

　常駐プログラムを組み込んでいると、ゲームの動作に支障をきたす場合があります。常駐プログラムはなるべく外したうえで実行してください。

起動方法

　このゲームのインストール先ディレクトリ（標準設定では“¥BIO100¥BIOHJA”）にカレントディレクトリを移動してください。そして、MS-DOSプロンプト（“A>”など）に続いて、

A>BIOHJA

で起動します。オプションはありません。

操作方法

■タイトル画面

　起動するとBio_100%のロゴが表示され、続いてタイトル画面が表示されます。ここで左クリック*するとストーリー説明の画面になります。なお、タイトル画面で右クリックするとMS-DOSに戻ります。

＊：ここでは、「マウスの左ボタンを押す」ことを「左クリック」、「マウスの右ボタンを押す」ことを「右クリック」と呼びます。このゲームでは、何かの操作を実行する場合などに左クリックを使い、操作をキャンセルする場合などに右クリックを使うようになっています。操作中に分からなくなったときは、とりあえず右クリックを試してみるとよいでしょう。

ストーリー表示画面で左クリック（または右クリック）するとゲームが始まり、マップモード画面となります。

■マップモード

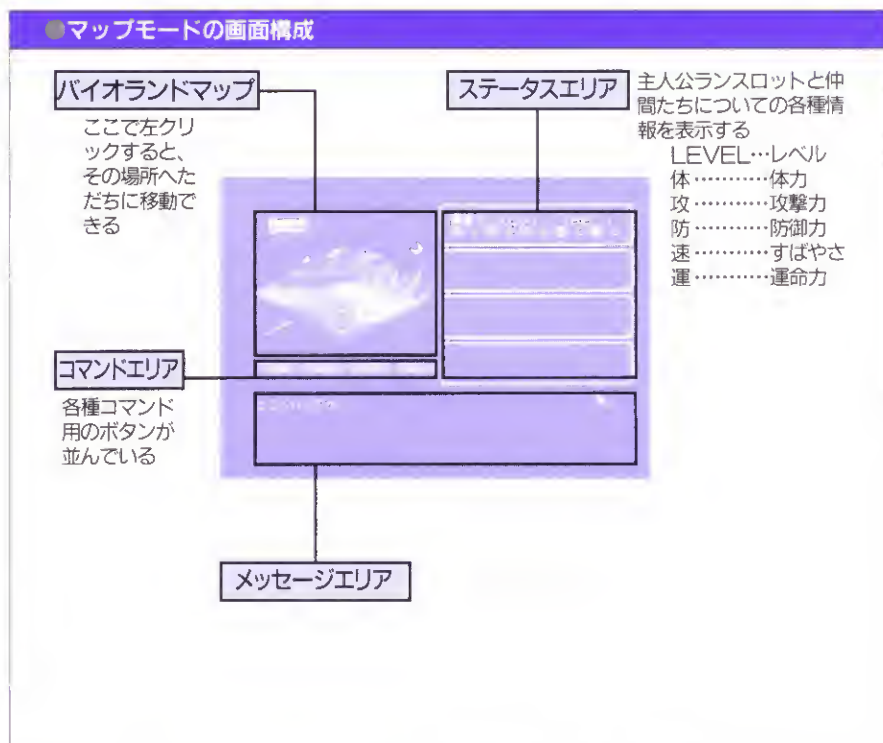
マップモードの画面構成は右の図のとおりです。画面左側に表示されている世界が、バイオランドのすべて（！）です。

ゲーム開始後はメッセージエリアに「どこへいくのか？」と繰り返し表示されますが、このときには、矢印形のマウスカーソルをマップ上の行きたい場所へ移動して左クリックしてください。

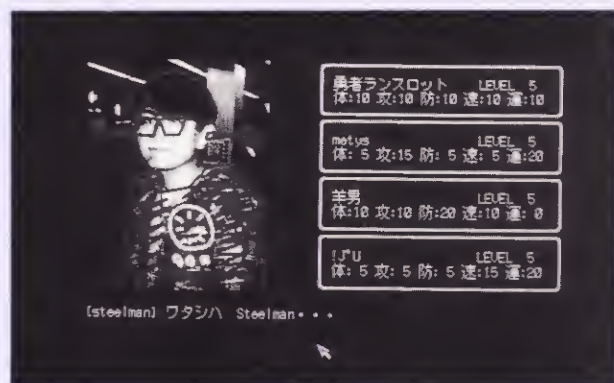
このとき、コマンドエリアに表示されているコマンドボタン LOAD SAVE ITEM QUIT を左クリックすると、そのボタンに対応するコマンドを実行できます。それぞれのコマンドボタンの機能は右の表のとおりです。

■戦闘モード

マップモードで指定した位置に敵がいたら、自動的に戦闘モードとなります。戦闘モードの画面構成は次ページ左上の図のとおりです。

戦闘中は、メッセージ＆コマンドエリアに戦闘状況についてのメッセージが表示されるので、左クリックで読み進んでください。途中、勇者や仲間たちの行動について、コマンドボタン FIGHT PARRY ESCAPE SPECIAL の選択を求めてくるので、どれかのボタンを左クリックしてく

●マップモードのコマンドボタン

LOAD	保存してあるデータを読み込む（ゲームを途中から再開する場合に使用する）
SAVE	ゲームの現在の状態を保存する（あとでゲームを再開したい場合に使用する）
ITEM	持っているアイテムをメッセージエリアに表示する（アイテムは自動的に使用されるので、「アイテムを使う」というコマンドは用意されていない）。アイテムを確認したら、左クリック2回でアイテム表示を終了する
QUIT	ゲームを終了してMS-DOSに戻る

▲英雄戦隊バイオージャのタイトル画面

▲Bioメンバーのsteelmanと出会った！ このゲームにはBioメンバーが実写(?)で出演している

●戦国モードのコマンドボタン

FIGHT	敵を攻撃する
PARRY	敵の攻撃を受け流す
ESCAPE	逃げる（必ず逃げられるわけではない）
SPECIAL	必殺技を使う（１人につき１回しか使えない）

ださい。それぞれのコマンドボタンの機能は左下の表のとおりです。

マップモードで指定した位置にBio_100%のメンバーがいたら、そのメンバーとの会話が始まります。この場合も、メッセージ＆コマンドエリアにメッセージが表示されるので、左クリックで読み進んでください。うまくいけば、そのメンバーが仲間に加わってくれるかもしれません。

戦闘で仲間が全員死んでしまうとゲームオーバーです。ゲームオーバー画面で左クリックするとMS-DOSに戻ります。

アドバイス

このゲームをクリアするためには、４人の魔女のうち「Nora（ノーラ）」という最強の魔女を倒さなければなりません。そのためには、まず仲間たちをレベルアップさせることが大事です。どのくらいの強さの敵がどこにいるのかをしっかり覚えて、カモとなる敵を繰り返し倒してレベルアップしましょう。

仲間になってくれる人はすべてBio_100%のメンバーです。なかなか仲間になってくれない人もいるかもしれませんが、ぜひすべてのメンバーと出会って仲間に加えてみてください。　（羊男）

▲敵キャラ「バイト学生」と戦闘中

▲魔女の１人「Meryl（メリル）」。カワイイけど強い！

傑作・怪作ゲームを次々に生み出すBio_100%のメンバーって、いったいどういう奴らなんだろう？　彼らの創造の秘密は？　ゲームについての考え方は？　そんな興味から、8月某日メンバー9人に集まってもらい、言いたい放題に語り合ってもらいました。司会は、メンバーとつき合いの長いDaichi氏（自らもフリーゲーム作者として活躍中）にお願いしました。（編集部）

【出席者】
Bio_100%メンバー：alty，metys，羊男，!J^U（なのれー），fin，steelman，たいにゃん，Kazumi，景虎
司　会：Daichi

俺たちのゲームは最高だぜ！

Bio_100%座談会

Daichi　どうもこんにちは。今日は皆さん、忌憚のない意見を聞かせてください。まずは簡単に自己紹介を。

alty　「たびのしじん」のaltyです（笑）。

metys　じゃあ、僕は「たびのぷろぐらま」です。

!J^U　私は旅なんて嫌いだな（笑）。ええと、宇宙からきた!J^U（なのれー）です。

羊男　人生を絶妙なバランスで渡り歩いて不満が爆発寸前の羊男です。

fin　「吟遊曲屋さん」のfinです。Bioの大総長（？）お抱えの音楽屋さんです。

steelman　Bioの新人のsteelmanです。「心優しきロボット」です。

たいにゃん　「ゲーム作り猫」のたいにゃんです。いつも「一発ギャグ」的なものしか作っていません。何となくBioにいます。

Kazumi　広島のKazumiです。「Bio_100%」という名前では何もやっていません。ただの隠れメンバーの1人です。

景虎　学生をやっている景虎です。何も作ってません。恐縮です（笑）。

Bioとの関わり

――「Bio_100%」ができたときからのメンバーはどなたですか？

alty　羊男とmetysと俺。3人でゲーセンかどこかで一日中遊んでて…。

metys　「Bio_100%」っていう名前は、新宿のアルタ前にいたとき思いついたんだよ。

――そもそもBioができたのは一昨年でしたっけ？

alty　去年の2月です。

――最初は3人で始めて、その後徐々にメンバーが増えた？

metys　いや、Bioができる前からみんな知り合いだったから。ゲームを作るうえで関係していた人たちを最初から引きずり込んで…。

Daichi　そもそも、なんで「Bio_100%」という名前がついたんですか？

alty　ポツっと出たんですよ。うん、ポツっと出た。「スポーツ仲間」っていう案も出たんだけど、それだと本当にスポーツをやろうとする人たちが集まりそうだったんで（笑）。

metys　パソコン通信とかは理系の人が集まってて、何にでも理屈を求めちゃう人が多いでしょ。だからなるべくばかばかしい――Bioの活動を真剣にやっている人には失礼だけど（笑）――そういう名前を選んだんです。

alty　そうなんですか。

!J^U　そうだったの？

Daichi　おっと、メンバーが驚いてますが(笑)。
metys　いきなり初めて知らないでよ。
――「生きものとしてのエネルギーを100%注ぎ込む」というような深遠な意味は全然ないんですか？
metys　そういうような理屈づけをする人が多いから、逆にいろいろ悩ませてやろうと…。
一同　おーっ。
――Kazumiさんはどういうきっかけでbioに参加したんですか？
Kazumi　俺は何ていうんでしょうねぇ、よく分からないけど。
羊男　「蟹味噌」でしょ？
Kazumi　altyが「蟹味噌」を作っているときに、速い表示ルーチンが欲しいというので、「これでどうですか」と。
Daichi　Kazumiさんのsuper.lib*を使っているBioのゲームは多いんじゃないですか？
Kazumi　いや、多くない(笑)。
metys　あれがBioのキャラクター表示の基礎だからね。キャラクター表示に使えるライブラリはあれしかないし。
――そういうライブラリというのは、どうして作ろうと思ったんですか？
Kazumi　最初はライブラリの形になっていなかったんだけど、要望とか取り入れて整理しているうちにライブラリになっちゃった。
Daichi　景虎さんもけっこう古くからいましたよね。
景虎　ええ。羊さんから「やろう」「やろう」と嵐のように誘われて引きずりこまれたという…。

Bioの新人です。altyさんからスカウトされました(steelman)

Bio_100%っていう名前に深い意味はないんです(metys)

Daichi　「舞瑠華」の絵は景虎さんでしたっけ？
景虎　「舞瑠華」は全部羊さんです。ほとんど何もやっていないです(笑)。
羊男　家へ来て何かごたごた言ってくれるという(笑)。
景虎　「元気づけ師」として…。ただのいやな奴かもしれない。
Daichi　たいにゃんやsteelmanさんは、かなりあとになってからBioに参加したんですよね？
steelman　スカウトされました(笑)。
metys　おもしろい人がいるとaltyが勧誘するんですよ。
Daichi　「Bioをやらないか」って？
alty　アブナイ(笑)。
Daichi　たいにゃんは？
たいにゃん　いつの間にか入っていたような気がするけど。
alty　たいにゃんは来るべくして来たっていう感じだね。
Daichi　たいにゃんが作るゲームは、みんなが「スゴイ!」って言うよね。「eFORTH」が出たせいで、ポリゴンゲームを作りかけてた人が3人くらい諦めてしまった。
羊男　涙なくしては(笑)。

＊：super.libはスーパーインポーズライブラリ。人物や宇宙船などのキャラクターを背景と重ね合わせて表示するための関数（プログラム部品）集。

フリーゲームについて

Daichi　Bioのメンバーって、絵や音楽は分業するにしても、基本的にはメンバー各人が勝手に作っているという感じですよね。みんなが集まっていっしょに何か作るなんていうことはないんですか？
alty　みんなで集まって作ったら、きっとろくなものができない(笑)。
metys　そうそう。そういうものじゃないですよ、やっぱり。誰かがメインになってやらないと、完成するものも完成しないでしょう。
alty　みんなの意見を取り入れるとつまらなくなっちゃうよね、きっと。
metys　みんな、作るゲームの趣味が違う。逆にそれだからバラエティがあっていいんじゃないかな。おれのゲームと羊のゲームなんかでも、「おもしろい」って言ってくれる人は全然違うでしょ？
Daichi　フリーソフトのゲームについて、何か考えていることがあればどうぞ。
alty　フリーソフトを使って「ありがとう」って言うだけじゃだめで、ちゃんと評価をしようっていう風潮がありますよね。でも、ゲームの場合はちょっと違うんじゃないかと思う。赤の他人に勝手に評価をされるのは心外です。ゲームにはアーティスティックな要素、自分の本心というのが必ずある。そこに意見や要望を言われたところで、しょうがないですよね。
Daichi　よくメールで長い要望が来たりしますよね。

alty　来ますね。
Daichi　ああいうのはどう？
alty　無視するか、ひどい返事を書くか(笑)。以前は戦ってましたけど、評判が悪くなりそうだったので(笑)、最近はすっかりいい子になってしまった。
metys　ツールとゲームというのは、もう全く別の世界だと考えてほしいですね。ゲームっていうのは、最初から他人に見せることを意識して——音楽や絵なんかも同じだろうけど——作ってるから。ドキュメントの中に「要望は受けつけません」って書いていますよ、私は。
fin　ゲームって何か1つの世界を表現するものだから。
alty　これはどうしても言っておきたいんですけど、出る要望っていうのは非常にくだらないものばかりで、一般の人の要望はもう聞くに値しないんです(笑)。本人はすごくいいアイデアを思いついて書いているつもりなんだけど、私にとってはそんなの100年も昔に考えてあって、それはこういう経緯があってやっていないという要望を、「いかにも」っていう感じで押しつけてくる人がいて、昔はよく戦っていましたよ。
Daichi　ゲームバランスとか、いろいろありますよね。
——要望というよりは、自分でやってみた感想が欲しい。
alty　そうですね。つまらないんだったら、「つまらない」という言葉自体がすごく欲しいですね。
Daichi　メンバー間では、公開前のゲームをやり取りしていますよね。ああいうときに要望は出るんですか。
alty　最近は出ない。もうそんなこと考えているから、ということで。
fin　メンバー間で発表するときだって、ある程度できあがっちゃった状態だから、要望を出してもできないことってある。「曲をつけろ」とかさ。
metys　結局、ほとんどバグ出しだけですね。
alty　本当は一般に公開してテストをやりたいんですよ。
metys　最初のうちに公開しちゃって、どんどんバージョンアップしていくと、最後のほうは、だれも反応してくれなくなっちゃうんですよ。だから、公開するのは最後のほうになってからじゃないと。

自分の絵が動くのを見てうっとり(!J U)

1曲作ると3キロくらい痩せます(fin)

Bioの絵と音楽

Daichi　絵や音楽に似ているという話に関連して、今度は！J Uさんにお伺いしましょう。
!J U　どきどき。
Daichi　ゲーム以外のイラストなども描いているわけですよね。
!J U　ええまあ。イラストを描いて、ほめられたりけなされたりお金をもらったりしていたんですけど。
Daichi　それとゲームのドット絵とはどういうふうに違うんでしょう。
!J U　ゲームの場合は絵が動くんですよね。自分の絵がものすごく好きなので、それを動かすことに喜びを見いだすというか。ゲームのシナリオを書いたりするのも、みんな自分を反映するということで。
Daichi　自分が気持ちよくなるためにするわけですね。
!J U　そうです。だからあまり文句は言ってほしくないです(笑)。
Daichi　Bioの音楽を一手に引き受けているfinさんはどうですか。
fin　一手に手がけているわけじゃないんですが。僕もBioにあとから入れてもらったんです。「蟹味噌」にいい音楽がついているなぁ、と思って。
alty　うそばっかり(笑)。*
fin　それで、「ああ、これは入れてもらわないと一生の損だ」と思って。僕は、音楽が画面に合っていなかったら、どういうふうに合っていないのか言ってほしいですね。
Daichi　今まで作った曲で、一番ゲームに合っているというか、気に入っている曲は？
fin　気に入っている曲は1つもありません。
一同　えーっ。
Daichi　逆に、発表してしまったけど撤回したい曲というのはありますか？
fin　すいません。「Dynamo」の曲です。
metys　曲はいいよね。合ってないかな。
fin　全然合ってないでしょう、初めから最後まで。
Daichi　ゲームの音楽を作るときに、曲が先にあるんですか、それともゲームが先にあるんですか？
fin　本来は曲があとからできなきゃいけないんですけど、間に合わないときは作りだめ

＊：「蟹味噌」の音楽はalty氏自身が作曲した。

したやつの中から(笑)。そういう曲はあとから聞くと恥ずかしくなりますよね。
——曲はどういうふうに作るんですか。ぱっと思いついて？
fin　いや、そうじゃなくて、会社を2、3日休んで(笑)、部屋にこもりきって、とりあえず楽器の前でだーっと。3キロくらい痩せます。

自分で作ったゲームが最高！

Daichi　今までに作ったゲーム——音楽や絵でもかまいませんが——自分の気に入ってる作品を挙げてください。
!J U　全部最高だよね。
metys　自分で作ったやつはもう最高でしょう(笑)。だって自分がおもしろいと思うものを自分で作ったんだから、自分にとっては最高です。
Daichi　自分で作っていて嫌いだという人はいます？
fin　はい。ゲームじゃないですけど。
Daichi　音楽で？
fin　とりあえず作ってから「ああ、だめだった」っていう感じ。「しょうがない、また次作ろう」って。
metys　音楽屋さんにはお世話になっているから(笑)。
fin　毎回遅れちゃって…。
Daichi　steelmanさんは結構自信を持っているのでは？
steelman　いや、GOGGLE-IIとかは、皆さんのライブラリのお世話になっていますから

ゲーム集を出すのって、バンドがアルバムを出すのと同じ感じ(alty)

フリーソフトはボツがないのがいいですね(たいにゃん)

(笑)。
metys　ここで謙遜してもしょうがないでしょ(笑)。
Daichi　フリーソフトの作者って、何か低姿勢な人が多いんですが、Bioって違うでしょう？
alty　うん。
Daichi　そこらへんはどうですか？　ええと、羊さんは？
羊男　おれはタカビーなことを言わない人だから。
Daichi　ここはやはりmetysさんかな。
metys　自分ですごくいいものを作っておいて、他人にそれをただであげておいて、それで低姿勢になる人の気持ちが分からない(笑)。
Daichi　altyさんはどうですか？
alty　皆さん、遊んでくださいよ。お願いしますから(笑)。僕は最初から低姿勢ですよ。僕から見れば。
Daichi　でも文句は？
alty　文句は受けつけないよ(笑)。
metys　altyは本音を隠すのがいつもうまいんですよ。
alty　黙って遊んでくれてりゃいいよ。
Daichi　たいにゃんはどうですか。
たいにゃん　低姿勢にしておかないと、ちょっと。
Daichi　業務上のプログラムとフリーソフトってやっぱり違います？
たいにゃん　うん。ボツがないから何でも出せるし、すぐ発表できるというのがいい。
Daichi　マニュアルの印刷とか、パッケージの必要もありませんしね。ユーザーの反応という点ではどうですか？
たいにゃん　フリーソフトのほうがいろいろあって楽しい。ただ、パッケージがないのは逆にちょっとさびしいな、というのはあります。物としてできあがっていない。それで同人ソフトもやっているという(笑)。
Daichi　(製品、フリーソフト、同人ソフトの)三刀使いっていう…。夏のコミケ*では売れたんですか？
たいにゃん　それは…。
alty　禁じ手(笑)。

＊：コミケは「コミック・マーケット」の略称。漫画・アニメ関係の同人誌の展示即売会的イベント。ゲームなどの同人ソフトも販売される。

本書について

Daichi　フリーソフトのゲームの本はもう何冊か出ていますが、今回はBioでまるまる一冊作ってしまうという…。
alty　バンドがアルバムを出すのと同じでしょう。
metys　!J Uがこういうの好きだから。
!J U　ははは、好きにやれるんだったらね。
Daichi　こういうグループの本というのは、フリーソフト関係では今までにないですよね。何部くらい売れると思います？
alty　厳しいな、これ(笑)。
fin　8部は確実に売れる。
一同　8部(笑)。

Daichi　羊さんはどうですか？

羊男　自分の知らないところで勝手に書かれて出されるよりはいいですよね。連絡もなしに、何か解説をたらたらつけて、変な穴埋めイラストまで(笑)。それよりはずっといい。

metys　玉石混交で、全然知らない人の作品といっしょくたにされて出されるのは嫌なんです。

Daichi　粒の揃った？

metys　それは知らないけど(笑)。

Daichi　ほかのみなさんは？

fin　今までだとせっかく載っても、僕のところに雑誌が来なかった(笑)。友だちに「これは僕だ」と言っても信じてもらえないという悲しい思い出があるので、こういうのはいいな、と。

steelman　スカウトのメールが来て、こういう話まで聞かされて、単純に「Bioはすごいな」と思っちゃいました。

たいにゃん　楽しいからいいです(笑)。

Kazumi　いや、純粋にすごいなと思いますよね、本まで出しちゃうとね。

景虎　単純にすごいなっていうのを感じて(笑)。後輩や友達に「こういうゲームあるよ」って「Super　Depth」見せられたり…、そういうのが減るかな。

Bioに欲しい人材は…

──こんな人はBioにぜひ欲しいというのを。

alty　金持ち(笑)。

metys　マジで、絵を描いてくれたり、特に音楽をどんどん作ってくれる人が欲しいんですよ。あとはツールを作ってくれる人。

Daichi　絵のほうは、！J Uさんのほかに

本まで出すなんて、Bioってすごいなと思います(Kazumi)

tacoxさんがいますね。

metys　彼はalty専属です。

alty　評価だけしてくれる人が最近すごく欲しい。センスのいいゲーマー。できることとできないことがちゃんと分かっている人。

metys　プログラマじゃないと分からないよね、そういうのは。

Daichi　今までと同じぐらい時間がかかりそうなことを、簡単に要望されると困りますよね。

alty　あとは酒屋がいいな。

Daichi　Bioのメンバーで結構遊んだりするでしょう？　飲みに行ったり、バトルテック*したり(笑)。

metys　だから、ノリが合う人じゃないと困りますよね。

!J U　遊び友達ですからね。もともと、スポーツランド**仲間だったんだよね。

alty　そうそう。でも、Bioができてからすごく飲むようになったよね(笑)。

今後の展望とシェアウェア

Daichi　今後の展望、例えば計画中のゲームや、「期待してください」みたいなのがありましたら。

alty　「動物××××相撲」(笑)。

metys　何だよそれ(笑)。

Daichi　タイトルからしてもう…。

alty　でもシェアウェアなんで(笑)。

Daichi　レジスト(登録料)は？

alty　２～３万ぐらい。レンタルビデオ屋に置こうかな。

metys　もう、それで十分だよ(笑)。

Daichi　シェアウェアといえば、この本にも羊男さんと！J Uさんの「TURB」シリーズが入っているんです。シェアウェアについてとか、今まで何でこんなにレジストが来ないの？とか、そういう話をちょっとだけ。

羊男　本当に来ないですよね。

Daichi　ダウンロード数はすごいのに。2000回を超えてますよね。

羊男　ええ、かなりいってるんです。

Daichi　レジストはどのくらい来たんですか？

羊男　20件くらい(笑)。

metys　あれ、ゲームがマニアックだから。「Dynamo」***の寄付金のほうが多かったでしょ？

羊男　「Dynamo」の寄付のほうがわりと来た。でも、一夜の飲み代くらいにしかならない(笑)。

metys　やっぱり面倒でしょう、振り込みとかで払うのは。

Daichi　NIFTY-Serve****なら料金代行システムがあるんですけどね。今は銀行振り込みとかが多いですか？

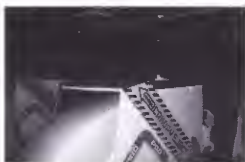
!J U　それと郵便振替。通信欄に手書きのメッセージが書いてあるとうれしいですよ。障害者の方が楽しんでくれてるとか。

羊男　テキストアドベンチャーは、目の見えない方には音声合成装置を通して遊べるゲームとして、ずいぶん喜ばれたみたいですね。

Daichi　今後の展望についてはどうですか？

羊男　私は自分の98がない人なんで。みんな

シェアウェアのレジストは本当に来ないですね(羊男)

*：バトルテックは、アメリカのバーチャルエンターテイメント社が開発したリアルな対戦型ゲームマシン。ロボットを操縦してプレーヤー同士で戦闘する。

[バトルテック]

**：スポーツランドは、某所にあるゲームセンターの名前。

***：「Dynamo」はシェアウェアではなくフリーソフトだが、有志からの寄付金を募っている。

****：NIFTY-Serve（ニフティ・サーブ）はPC-VANと並ぶ国内最大手のパソコン通信ホスト局（運営はニフティ株式会社）。

今、「ドラクエ」風味のRPGを作ってます(景虎)

に88VAを買ってほしいなと思っているんですが(笑)。速い98も欲しいですね。

Daichi　finさんは？

fin　いちおうプログラマなんで、そろそろプログラムでデビューしようかなと思っているんですが、暇がなくて。いくつか考えているものはあるんですけど。

Daichi　音楽はつくんですか？

fin　というか、音楽だけで絵はありません。テキストベースですね。

Daichi　steelmanさんはどうですか？

steelman　まだ何も考えていなくて、GOGGLE-IIを仕上げるだけで精一杯なんですけど。とりあえず、大学に受かりたいなと(笑)。

Daichi　たいにゃんはどうですか、次のゲームの構想は？

たいにゃん　今は何もないですよ。いつも思いつきで作っているから、ある日突然何かできてくるかもしれません。

Daichi　Kazumiさんはどうですか？

Kazumi　特にないですけど。

Daichi　「F1」は？

Kazumi　「F1」はずっと止まっていて、作り直しているところです。

——期待しています。

Daichi　景虎さんはどうですか？

景虎　今必死にRPG作っています。「ドラクエ」*風味の(笑)。

最後に

Daichi　最後に何か言い残したことがあったらどうぞ。

metys　今のパソコンゲームには不満があるよね。だってパソコンゲームやらないもん。ゲームマシンやゲームセンターのゲームしかやらないという人が、このメンバーには多いです。

——やっぱり既存のゲームが不満だから、やりたいものを作っちゃうという？

metys　僕はそれ、すごく大きいです。

羊男　そんなことは思ったこともなかった(笑)。

!J U　やりたいと思うものはあんまりないけど。

fin　でも今パソコンで市販されているゲームって、何かみんな「イース」**のノリじゃない？

metys　シミュレーションばっかりだよ。

fin　アーケードみたいにバラエティに富んでいないから、それがいやだな。

metys　専用のディスクから起動しなきゃいけないとかね。そんなめんどくさいゲームって、やりたくないんですよ。

fin　ぱっと始めて、ぱっと終われるのがいいよね。

metys　でも本当は、職場で上司の目を盗みながらとか、そういうことはしてもらいたくないんですけどね。

Daichi　どうせならゲームを集中してやってほしいと。

metys　そうそう。本当は真面目にプレーしてほしい。音を消してプレーするとかじゃなくて、いい環境でプレーしてほしいですね。

Daichi　それではこのへんで。今日はどうもありがとうございました。

《座談会を終えて》

Bio_100%のメンバーとはずいぶん昔からのつき合いですが、今の彼らはうらやましいくらい乗りに乗ってますね。話をしていてそのことを強く感じました。この調子だと、今年中には「Bio_100%」の名前がパソコン通信以外の世界でもメジャーになりそうです。そうそう、将来はぜひDOS/Vを制覇してほしいな。世界に羽ばたくBio_100%ということで。　(Daichi)

*：「ドラクエ」は、言わずと知れたファミコン用ロールプレイングゲーム（RPG）の雄「ドラゴンクエスト」シリーズ（エニックス社）のこと。最新作「ドラゴンクエストV天空の花嫁」は'92年9月、スーパーファミコン用に発売された。

**：「イース」は、日本ファルコムから'87年10月に発売されたPC-8801用ゲームで、アクションRPGの草分け的存在。その後、続編や他機種版も出ている。

[X68000版イース]

ゲーム音楽というもの

fin／市川宣敬

finさんは、Bio_100%の「専属作曲家」として、「ろりろりろーりんぐ」や「Super Depth」をはじめ多数のゲームで音楽を担当しています。ここでは、ゲーム音楽全般や自作についての思いを自由に書いてもらいました。（編集部）

■ゲーム音楽は「宗教音楽」だ

コンピュータゲームの音楽は、電子音の印象のせいか「テクノポップ」的だと言われたりします（もちろん、曲想はジャズっぽかったりロックがかっていたりポップス調だったりフュージョン的だったりしますが）。それはともかく、音楽の「目的」という観点で分類すると、ゲーム音楽は「宗教音楽」と同じグループになる、というのが私の考えです。

宗教音楽は、「信仰の対象となる世界を表現する」という明確な目的を持っており、作曲家はその目的にかなうような曲想を考えます。宗教の世界観や教えに反する音楽は、いかに名曲であっても宗教音楽としての役目を果たすことができません。

ゲーム音楽の場合も事情は同じで、ゲームの作者が創造した世界をうまく表現する音楽、ゲームの雰囲気に合った音楽が求められます。音楽だけで独自の世界を作ってしまえば、ゲーム音楽としては失格ということになります。作曲者がいくら気に入った曲でも、ゲームの作者に「これは雰囲気が違うからダメ」と言われてしまえばどうしようもありません。

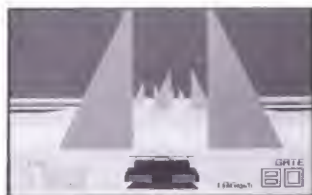
最近は、市販ゲームなどで有名な作曲家を起用することも多くなっていますが、ゲーム音楽が一人歩きして、ゲーム自体の魅力を損ねることのないようにしてほしいですね。

■作曲わたくしごと

ゲーム音楽は、ゲーム制作の流れの中で一番最後に作曲するのが理想です。「宗教音楽」的性格のゆえに、ゲームの世界ができあがらない限り、ゲーム音楽の作曲には取りかかれないはずだからです。

もちろん、仕事としてゲームの開発に参加するのであれば、ゲームの構想段階から、制作関係者のミーティングによってゲーム世界のイメージをある程度統一できるので、プログラミングと並行して曲を書くことも可能でしょう。でも、Bio_100%の場合、パソコン通信による情報交換だけでは、関係者全員が同じイメージを持てるとは限らないのが現状です。

結局、ゲームがある程度動く状態になってから曲を作ることになってしまいます。納期とかはありませんが、ゲームの作者さんとしては一刻も早く発表したいというのが人情ですから、それでは間に合わないことが多いのです。

そんな事情で、最近の私は不本意ながら、ゲーム音楽の作曲者としてあるまじき「作り置き」をしています。ゲームの世界をある程度想定して先に作っておくのですが、当然ながら、私の考えていたイメージとできあがったゲームのイメージとが完全に一致することは期待できません。むしろゲームの世界を損なっていることも多いようで、ゲーム音楽の作曲者としては失格なのかもしれません。

「ろりろりろーりんぐ」の音楽は、プレーした誰もが認める名曲だ!

自作を語る

いくら頑張って作ったゲーム音楽でも、時間がたってから聴き直すと、どうもつまらない音楽だな…と思ってしまいます。ほかの人の優れた作品を聴いたりすると、落ち込んでしまったりもします。でも、いつかはみんなに自慢できる作品が作りたいと願っています。

■moglar

私のデビュー作品。この頃はmetys大先生の偉大さを知らず、軽快なノリの曲なら任せてください、などと大口叩いていました。

■ろりろりろーりんぐ

いまだに完成しない幻のFM音源ドライバ「竹屋システム」での初の作品。作っていて一番楽しかったです。4年前から熟成させた音色もこれっきり使われることがなく、ちょっと悲しいと思ってます。

■Super Depth

私の出世作(?)。CLAUDE大先生との合作で、自分の才能のなさに打ちのめされました。このゲームはなんとフリーソフトウェア大賞（FSP'92）のアミューズメント部門賞を受賞したとか。こんなことならもっともっと完成度を追及するんだった、と後悔している作品。

■Dynamo

NEW氏との合作。私が昔書いた曲を彼に発掘され、知らないうちに使われてしまった…という次第で、曲の内容は恥ずかしい限りです。本当はゲームの内容に合わせて曲を作らなければならないのに…。ポリシーなんてどこ吹く風よ(笑)。

■CarⅡ　GRANDPRIX

音源が使えず、悲しくもビープ音になってしまったゲーム。曲自体はみんなMIDIで書いてしまったので、ビープ音ドライバの3チャンネルまでという制限には泣かされました。

■metys's SnowWars

このゲームの企画はだいぶ前からあって、大昔に一度曲を書いたのですが、しばらく間が空いてしまって、曲を書いたことすら忘れていた作品。この作品のようなノリの曲も、作っててすごく楽しいです。あとで曲のほとんどを書き直すことになったけど、それはそれで楽しかった。昔のイメージと今のイメージのギャップが面白かったです。

■Carax'92

その昔、自分をBio軍団に売り込むために作った曲です。alty大先生の目（耳?）に留まり、Carax'92の音楽に採用されて復活。でも本当は、どんなのでもいいからとにかく曲が欲しかったので採用されただけなのかも。今聴くと恥ずかしくて、夜も眠れない。

■GOGGLE-II

いろいろ書き散らしたうえで、最後にはほとんど全部の曲を作り直した作品。自分の持っていたイメージと、実際にできあがったゲームとが全然合わず、けっこう打ちのめされました。もしかしたら才能の枯渇かも…。

■FLIXX

ゲームは新しいけれど、曲はずいぶん昔に作ったものです。metys大先生のゲームに音楽をつけるときは、明るい感じなのか暗い感じなのかいつも悩みながら作っています。

「metys's SnowWars」の音楽は、このゲームのコミカルな世界をうまく表現していて楽しい

Bio_100%

Menber Profile

Bio_100%メンバープロフィール

alty

アルティ　森　栄樹

1968年生まれ。蠍座。普通のSEを装っているが、実は「たびのしじん」。でも単なる食いしん坊だという調査報告あり。食への執着が強いためエンゲル係数がすごく高いらしい。いちおう「たびのしじん」なのでギターとかを弾く模様。しかし、けっこういいギターを持ってる割にはへたくそ。近頃弾いている姿を見た人はほとんどいない。ゲームプログラミング歴10年とか言ってるが、中6年はまったく遠ざかっていたので、本当はたいしたことがない。好きな言葉は「ボランティアじゃねーぞ」。

metys

メティス　竹越　毅

ゲームも作るけど、普通のツールやらライブラリを作っている時間のほうが長い奴。でもゲームだけは特別。別に奉仕精神やら親切心じゃなくて、顕示欲や名誉欲のためにフリーのゲームを作ってるってことを理解してほしいぜ。もちろん、それ以前に創作意欲があるからだけど…。だから他人の真似だと思われるのが一番嫌いだな。「～みたい」とか言われてしまったら最悪。そのへん分かってください(笑)。大学に入ってからファミコンでゲームを始めたのでゲーム歴は短いし、プログラミング歴はその半分くらいでまだまだ発展途上だけど、プログラマなんてみんな日進月歩が当たり前かも。

羊男

ひつじおとこ　増谷　正夫

小さい頃、近所に羊がいてよく語り合ったものです。昆虫やほかの動物にも興味を持ち、星をよく眺めたりもしました。といっても、自然の中でのびのび成長した…なんていうことではなく、人間とつき合ってもあまりよいことがなかったからかもしれません(笑)。やがて、汗と涙と恋多き青春時代（ばか）を迎えて、多くの人とつき合うようになり、知り合いにパソコンのことを教えられました。でも、当時は毎日泳ぐのに忙しくて…。そのうち泳ぐ機会も減り、何かお楽しみを探していたときに、ビデオゲームとパソコン通信にはまってしまったのが命取りでした。がつーん。

!J°U

なのれー

1968年10月にうちゅうからきたということ以外は全部秘密！のつもりなのに…。取り扱いの際の禁止事項は――

- 頭のスイッチを刺激すること
- 体の付属品を外したり、むやみに加工すること
- (付属品などに)指紋をつけること
- 失敬な発言をすること

…（以下紙面の都合で割愛します）

なぜ宇宙からやってきたかは本人も分かっていないので、とりあえず好きなことをやっている。Amiga、Mac、業務用基板、家庭用ゲーム機各種で遊ぶ毎日。失った記憶を夢の中で取り戻し中。魚や猫といっしょに暮らす。

steelman

スティールマン　千野　裕司

えっと、いちおうBio_100%の新人かつ最年少メンバーなんです、俺。けっこう前からBioの手伝いとかしてたんだけど、今年の春からBioに入れてもらったっていうわけっす。浪人なのにねえ(笑)。で、こりゃゲームを作らにゃいかんというわけで、受験生にとって超大事な夏休みを大きく費やし、GOGGLE-IIを完成させてしまいました。とほーん。こんな俺に、いったいいつになったら春はやってくるのでしょうか…。1973年生まれ、楽観派浪人生（'92年現在)。いつもマイペース、わりと人見知りする。今どきV30マシンユーザー、庶民派…ってことで、おひとつよろしく。

たいにゃん

たいにゃん

誕生：????年6月6日6時6分6秒6
「うそっぽ～い、覚えてにゃい。だって、生まれたときのことだもん」

趣味：カレーを作り、食べること
「でもへたくそだにゃ。失敗したのは、人に食べさせちゃうからいいや」

性格：あきっぽい、きまぐれ、さらにいうと、いいかげん。人には冷たい
「うみぃ…当たってるにゃ。ねこだからしょうがにゃいよね。あとスピード大好きってのもあるよ」

特徴：髪が膝ぐらいまである。へん
「いいじゃにゃい、目立つし、あったかいし、寝てると首締まるし」

fin

フィン　　市川　宣敬

人生楽しく生きなきゃ損じゃん。Bio_100%の音楽屋さんです。作品は多いけど、光るものがなくてけっこう影の薄いメンバーかも。いつか誇れる作品を作って(できるのか?)、後世に語り継がれたいなあ。絵も描いてたんだけど、最近は暇がなくて全然描いてないし。本当はソフト開発してる人なので、いつか自作自演のソフトを作って発表したいなあ。うん。というわけで、オンラインでもオフラインでも俺に会ったらやさしくしてね。ちなみに男だよ、俺。

Kazumi

かずみ　　奥田　仁

どーも、Kazumiです。Bio_100%の隠れメンバーを担当しています(笑)。自己紹介ということで趣味とかを書けということだけどいろいろあるよね(本当?)。最近ではパズルに凝っちゃってて、プログラミングそっちのけではまり込んで、今回の本に作品の収録が間に合わなかったりします(しないしない)。Bio_100%ではゲームを作ってる人が多いけど、俺自身も少しずつ作ってます。俺の最終的な目標はスーパーマリオシリーズなんだけど、先に進むと“わくわく”するようなゲームって最高だよねー。次回のBio本(あるの?)にはぜひ収録できるようにするので(予定)買ってねー。

景虎

かげとら　　荒木　真一

生年月日時	1969/01/22 01:45AM頃
星座	水瓶座
干支	己酉
血液型	RH+ AO
性別	♂
好きなもの	WizardryⅠ、大戦略Ⅱ、米米クラブ、寺田寅彦、モンティパイソンの映画、天下一品のコッテリ(大)
嫌いなもの	キウイ、かぼちゃ、論文、ジェットコースター
性格(良)	明朗快活、軽薄短小
〃(悪)	優柔不断、怠け者
好きな言葉	一生遊んで暮らす
嫌いな言葉	努力、忍耐、根性、勤勉

Komomo

こもも　　片倉　義昌

川崎に生まれ川崎で育つ。現在24歳。そのへんのプログラマ。一昨年にフトしたことからPorolithを作ってしまい、altyになつかれてStudio☆Femyに入会。Bio_100%のメンバーとはなっているが、唯一Bioブランドのプログラムを公開していない名誉会員(自負)である。本当のところはいわゆるキューハチが壊れてしまい、ゲーム開発ができなくなっただけである(現在自宅ではMacintoshを使用している)。最近の趣味はもっぱらUNIXへ傾いており、LaTeXとXwindowの勉強を日々している。いつになるか謎だけど、Bio_100%ブランドのPorolith2を作成したいと考案中。

NEW

ニュー　　市川　知稔

某大学と某ソフト会社、ついでに某吹奏楽団に籍を置き、仕事に音楽活動に多忙な毎日を送っています。Bio_100%には、いちおう音楽担当として籍を置いていましたが、最近の多忙さに加え、作らないうちから理想を追求した仕様のソフトばかりを作りたがる性格から、いまだに完成品が陽の目を見たことがなく、いつの間にかBioに籍があるかどうかも怪しくなってしまった謎の人物であります。今後の予定は、当面、音源ドライバの竹屋システムをちゃんと完成させること! 本格的な音楽活動を通して身につけたノウハウを活かすつもりです。

femy

フェミィ　　淀　文武

人生に疲れ、酒と薬の日々を送る。食事もとらず、他人との接触も避ける毎日である。しかし仕事は楽しいし、契約であるから頑張ってやっている。でも1日頑張ると疲れるので、次の日は休む(笑)。私は自分を含めて、甘えた野郎や考え方がねじ曲がった野郎が大嫌いである。正確にいうと、その部分が許せないだけなのであるが、そういう人には10円ゲームでもやって更生してもらいたいものです。趣味はルンペン生活。将来の夢は、近所のお年寄りたちとゲートボールに興じ、公民館でゲームを振り返りながらコブ茶をすすること。ソニー株式会社勤務。1968年生まれ、24歳。

tacox

たこエックス　　二木　康夫

1966年2月7日生まれ、血液型はO型。中学生の頃からゲームセンターに入りびたり、大学に入ったものの途中で面倒くさくなってヤメ。なしくずし的にどこぞのファミコン雑誌のライターとなり、気がついたら社員になって編集作業に携わっていた。愛機はEliminator400SEで、日々都内を疾走。ゲーセンでは、最近はピンボールしかやらない模様。またパチスロを大変好み、金食い虫Macintosh IIciを養育すべく日夜闘っている。ダイビングも趣味で、嫁と一緒に潜りまくっている。近いうちに8ミリビデオとマリンパックを買い、QuickTimeムービーでも…と大胆不敵な計画を立てている。

スペシャル　ゲスト

SPECIAL GUEST

Daichi

ダイチ　　大池　浩一

ネットワーカーマガジンに「オンラインソフトウェアレビュー」を連載中。月刊アスキーにもときどき記事を書いています。最近はBio_100%の勢いに押され気味ですが(笑)、自分でもフリーソフトウェアのゲームやツールを作っていまして、Super Depthのキャラクターデザインにも使われたフォントエディタGaJetの正式公開版がそろそろ完成する予定(だといいなぁ)。

■Special Thanks to… antena
Ascomoid〈此上英和〉
CLAUDE
iR〈沢隆司〉
菊丸〈荒木とも子〉
POM〈HaJime Yoshida〉
ソルト
SuCa〈新井俊一〉(アルファベット順)
■イラストレーション 荒井清和
!J U／羊男(Bio_100%)
■校正 市場正策
■協力 矢作 晃(ネットワーカーマガジン編集部)
■編集協力 安福 聴

PC-9801版Bio_100%(バイオヒャクパーセント)フリーゲームコレクション

1992年12月25日 初版発行

定価3,980円(本体3,864円)

著 者 Bio_100%(バイオヒャクパーセント)
発行者 藤井章生
編集人 遠藤 諭
発行所 **株式会社アスキー**
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
振 替 東京4-161144
TEL (03)3486-7111(大代表)
出版営業部TEL (03)3486-1977(ダイヤルイン)
編集部TEL (03)3797-6232(ダイヤルイン)

編 集 小暮謙作
制 作 杉山剛大
デザイン Moot Design
カバー撮影 阿美智篤
印 刷 凸版印刷株式会社

ISBN4-7561-0538-6 Printed in Japan

●13049

付属ディスクについて

■付属ディスクにはMS-DOSが含まれていません。MS-DOSは別途ご用意ください。

■付属ディスクに収録されているソフトウェアの使用方法については、本書17ページの「付属ディスクの使い方」をご覧ください。

●付属ディスクに収録したソフトウェアはすべて著作権法上の保護を受けています。それぞれの著作者名は本文中に表示しました。

●付属ディスクに収録したフリーソフトウェアおよびシェアウェアは再配布が可能です。ただし、実行プログラム単体での配布など、付属ディスクに収録されている形式（LHAコマンドによるアーカイブファイル）以外の形で再配布することはできません。また、ドキュメントファイルに再配布の条件が記載されているソフトウェアは、その条件に従って再配布してください。なお、付属ディスクには、フリーソフトウェアやシェアウェアではないソフトウェア（インストールシステムなど）も含まれているので、付属ディスク全体をそのままディスクコピーして再配布することは著作権の侵害に当たります。

●「TURB」(第1～3話)はシェアウェアですが、登録料(レジストレーション)は本書の定価に含まれており、本書を購入された方が登録料を別途送金する必要はありません。ただし、シェアウェアを再配布した場合、再配布を受けた人は所定の登録料を送金しなければなりません。送金方法などは「TURB」(第1～3話)のドキュメントファイルを参照してください。

●「Super Depth 2 "Finalty"」と「eFORTH」は、Bio_100%の最新ゲームを体験していただくため、作者の許可を得て開発中のテスト版を特別に収録したものです。完成版へのバージョンアップサービスは行なっていません。

●付属ディスクに収録したフリーソフトウェアは、その性質上、ソフトウェア著作者によるプログラム改修などの保証義務が免除されています。また、ソフトウェアの実行結果について、ソフトウェア著作者および株式会社アスキーは責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。

Bio.100%
バイオ100パーセント
フリーゲームコレクション
PC-9801版
付属ディスク 1
3.5"2HD
For MS-DOS
ASCII
ディスク&ブック

Bio.100%
バイオ100パーセント
フリーゲームコレクション
PC-9801版
付属ディスク 2
3.5"2HD
For MS-DOS
ASCII

Bio.100%
バイオ100パーセント
フリーゲームコレクション
PC-9801版
付属ディスク 1
5"2HD
For MS-DOS
ASCII

Bio.100%
バイオ100パーセント
フリーゲームコレクション
PC-9801版
付属ディスク 2
5"2HD
For MS-DOS
ASCII